

A PC-JÁTEKŐRÜLTEK MAGAZINJA

IX. évfolyam, 12. szám, 1998. december

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

SETTLERS III

A fiúk a bányában dolgoznak

CARMAGEDDON II

Akit Ámok nyíla eltalál...

TOMB RAIDER III

Lara szexibb, mint valaha!

GRIM FANDANGO

Haláli kaland Halál földjén

RAILROAD TYCOON II

Hív a vasút, vár a MÁV!

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozást indokolt esetben fenntartjuk!

100 AIRBORNE ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999
100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	1999
101ST AIRBORNE IN THE PIRATES	1999
1942 PACIFIC AIR WAR + SCENARIO	4999
1944 ACROSS THE RHINE	3999
3 KOPONYA TOLTEC KINGS TITKA	3999
3 MEGAGAMES	3999
77 GUEST '81	4999
ABUSE	3999
ACTUA TENNIS	11999
ADDITION PINBALL	7999
ADVE TACT IMBSX X WING VS THE FIGHT	3999
AIRPULE	3999
AGE OF EMPIRES	11999
AGE OF EMPIRES RISE OF ROME	1999
AGENTS ARMSTRONG	2399
AH64 LONGBOV CLASSIC	3999
ALBUQUERQUE	11999
ALIBION RANGER H	3999
ALIEN INCIDENT	7399
ALNO 1602	11999
APACHE HAVOC	HIV
BACHS LONGBOV	3999
ARCADE EXPLOSION	1999
ARMOR COMMAND	9999
ARMORED FIST CLASSIC	9999
ARMY MEN	11999
ASCENDANCY	4999
ASSAULT RIGS	9999
ASTEROIDS	HIV
ATF / CLASSIC	9999
BACK TO BAGHDAD	9999
BALURS GATE	HIV
BALLS OF STEEL	3999
BANZAI BUB	9999
BATTLE CHESS COMPILATION	4999
BATTLE ZONE	11999
BATTLESHIP COLLECTION 2	11999
BENEATH A STEEL SKY H	3999
BETRAYAL AT ANTARICA	3999
BLASTER	1999
BOMB 2	HIV
BROKEN SWORD II	7999
BUG RIDERS	11999
BUST A MOVIE 2 ARCADE	7999
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999
CAESARS PLACE DOUBLE PACK	1999
CANNON FODDER 2 H	3999
CAPTAIN QUAZAR	2999
CARMAGEDDON 2	11999
CARTRIDGE RACING	12999
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999
CHAOS CONTROL	7999
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999
CHESSMASTER 6000	11999
CHILDREN OF LOST CHILDREN	12999
CIVILIZATION II - C & C	9999
CIVIL WAR	4999
CIVIL WAR GENERALS II	3999
COLIN MCGRAE RALLY	11999
COMMAND & CONQUER	9999
COMMANDER BLOND	7999
CONQUER THE SKIES	7999
CONQUER THE WORLD	7999
CONQUEST EARTH	11999
CONQUEST OF EMPIRE	4999
COUNTER ACTION	9999
CREATURE SHOCK H	4999
CRICKET 97	9999
CRUSADER NO REGRET	3999
CYBERIA	4999
DARK EARTH	12999
DARK OMEN	9999
DARK RIVER EXPANSION	6999
DARK VENGEANCE	HIVJ
DEATH OF AGES	7999
DAWN PATROL H	3999
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999
DAYTONA USA	9999
DEATHKARZ	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	1999
DEEP PORC	12999
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999
DESECRATED LANDS	5999
DIABLO	11999
DIAMOND	4999
DRAGON HEART	10999
DREAMS TO REALITY	11999
DUNE	4999
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999
EDITH 2140	9999
EMPEROR FRONT H DATA	9999
ECSTASIA ARGENTUM H	4999
EF2000	9999
EF2000 TACTICOM	5999
ERASER TURNABOUT	11999
ERASER TURNABOUT	11999
ERASER TURNABOUT	11999
EXECUTIONER H	5999
EXTREME ASSAULT	7999
EXTREME RISE OF TRIAD	9999
F.A.P. FOOTBALL RACING SIMULATION	1999
F1	5999
F17A	4999
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	2999
F15 JANE S	11999
F16 AGGRESSOR	HIV

F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999	OUTWORLD ABE'S OODISSEY	4999
F22 AIR DIMENSION FIGHTER	11999	OOTD	HJVJ
F22 LIGHTNING II	4999	OUTPOST LIGHT & DARKNESS	11999
F418 KOREA - FLYING CORPS GOLD	4999	OUTPOST 2	3999
FALCON 4.0	HJVJ	OVERCLOCK	4999
FALLOUT	11999	PANDEMONIUM	9999
FALLOUT 2	HJVJ	PANDEMONIUM 2	5999
FEEDLE FILES	11999	PANZER COMMANDER	9999
FIFTH ELEMENT	11999	PANZER GENERAL II	9999
FIELDS OF GLORY	4999	PEOPLE'S GENERAL	11999
FIFA 99	11999	PERFECT ASSASSIN	9999
FIFA SOCCER MANAGER	4999	PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999
FLIGHT UNLIMITED	11999	PILOT READY AIM FIRE	7999
FLIGHT UNLIMITED	4999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999
FLYING CORPS	4999	PINK PANTHER NOKUS POKUS	9999
FORMULA 1	12999	PITFALL	4999
FORMULA KARTS	11999	POD GOLD	4999
FRANKENSTEIN	4999	POQUE QUEST COLLECTION	5999
FULL THROTTLE	4999	POLICE QUEST SECT SWAT 2	11999
FULL THROTTLE / DIG	4999	POLUPUS 3	11999
FULL WORMAGE		POSTAL	
WORMS COLLECTION	11999	POWER CHESS	4999
FUN PACK	2999	POWER DRIVE	
FUN PACK 3	2999	POWERBATT	4999
FX FIGHTER + JOYPAD	4999	POWERSLIDE	HJVJ
GAME MANIA 1	9999	PREMIER MANAGER 98	7999
GAME MANIA 3	9999	PRIVATEER 2 CLASSIC	9999
GAME MANIA 4	9999	PRO PINBALL BIG RACE USA	9999
GAME MANIA 5	9999	QAD	9999
GAME NET & MATCH	9999	QUAKE - ULTIMATE DCOM	7999
GANGSTERS	HJVJ	QUAKE 2 DATA GROUND ZERO	7999
GANGSTERS	HJVJ	QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999
GOLD GAMES 2	12999	QUEEN THE EYE	11999
GOLD GAMES 2	9999	RAILROAD TYCOON II	11999
GRAND PRIZ LEGENDS	11999	RAILROAD TYCOON	9999
GRAND TRIFT AUTO	7999	RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	9999
GRAND TOURING		RAYMAN	5999
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999	RAYMAN 2	HJVJ
HALF LIFE	11999	REBEL ASSAULT	4999
HARDLINE	2999	REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	9999
HARDWARE	11999	REBEL ASSAULT - X WING	5999
HEART OF DARKNESS	9999	REBEL ASSAULT - COMPICTION	14999
HEAVY METAL	HJVJ	REBEL RACER	11999
HELICOPS	7999	REBEL JACK	11999
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999	REDLINE RACER	9999
HELLFIRE ZONE	5999	REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999
HERCULES	5999	RESIDENT EVIL	9999
HERCULES	HJVJ	RESIDENT EVIL	1999
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9999	RIDDLE OF MASTER LU	1999
HXPLORE	11999	RIDE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999
HIND	3999	ROAD RASH /CLASSIC	4999
HOOK & LEGEND OF KYRANIA	4999	SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999
HUNTER HUNTED	4999	SCANTAMUS	2999
I WAR	11999	SCARAB	12999
INDYCAR RACING II	4999	SCORCHED PLANET	1999
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999	SOREMARE 2	4999
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999	SOREMARE RALPH	4999
INTERNATIONAL TENNIS /H	9999	SENSIBLE SOCCER 98	9999
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999	SETTLERS 3	11999
ISRAELI AIR FORCE	11999	SETTLERS II	3999
JACK ORLANDO	4999	SHADOW WARRIOR	9999
JAM IT	1999	SHANGHAI RIVER CITY	9999
JAZZ JACK HARBITT 2	9999	SHOCKWAVE ASSAULT	11999
JOINT STRIKE FIGHTER	5999	SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	HJVJ
KID 'S KIT 4-7	9999	SIERRA 3D RACING	9999
KID 'S KIT 8-12	9999	SILVER GAMES	4999
KUNG FU MONKOUR GUARD	9999	SIM CITY	4999
KNIGHTS & MERCHANTS	9999	SIM CITY 2000 NETWORK EDITION	9999
LEGEND OF KYRANIA 2 /H	4999	SIM PARK	9999
LEGEND OF KYRANIA 3	4999	SIN	11999
LEGO CHESS	11999	SKULL CAPS	HJVJ
LEGO CREATOR	11999	SLINGING RANGERS	9999
LEGO LOCO	11999	SPEC OPS	11999
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999	SPECTRE VR	6999
LEISURE SUIT LARRY'S CASINO	7999	SPEED HASTE	9999
LEMMINGS 3D ARSENAL	4999	SPEEDBUSTERS	HJVJ
LEMMINGS 3D ARSENAL	11999	SPIN MASTER	9999
LORDS OF THE REALM	9999	STAR COMMAND REVOLUTION	11999
LOST EDEN /H	9999	STAR TREK GENERATIONS	12999
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999	STAR TREKING FINAL UNIK	4999
LUCAS ARTS ARCHIVES III	9999	STAR WARS ROGUE SQUADRON	HJVJ
LUA VIRTUA BAE	9999	STARTRAF DATA - INSURRECTION	7999
MADDEN NFL 98	9999	STARTRAF	3999
MAGESLAYER	11999	STARTRAF	9999
MAGIC & MAYHEM	HJVJ	STORM	9999
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED	9999	STORM	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	STRIKE COMMANDER	4999
MEGAPACK	11999	SUB CULTURE	3999
MEGAPACK 9	11999	SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999
MEGAPACK 9	11999	SUPER BUSBY	9999
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98	9999	SUPER BUSTERS	9999
MIGHT & MAGIC VI	9999	SYNDICATE /CLASSIC	2999
MISSING IN ACTION	11999	SYNDICATE PLUS /CLASSIC	2999
MONTEZUMA RETURN	9999	SYNDICATE WARS	3999
MORTAL KOMBAT 3	4999	SYNTH SHOCK	4999
MORTAL KOMBAT 3	9999	SYTH SHOCK	9999
MOTO RACER 2	HJVJ	TAKU	9999
MYSTERIES OF THE SOOTH	6999	TAROT	4999
MYTH 2	HJVJ	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	9999
MYTH FALLEN LORDS	9999	TEN PIN ALE	4999
NASCAR 2	11999	THE DRIVE	HJVJ
NASCAR 2	3999	THE DRIVE 3	HJVJ
NO TA FIGHTERS	9999	THE MURPHY OVERSEER	4999
NUY STRIKE /H	4999	TPX	11999
NUY LIVE 99	HJVJ	TPX	4999
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999	THIS MEANS WAR	4999
NEED FOR SPEED III	11999	THOMAS THE TANK ENGINE	4999
NEWMAN HANS RACING	9999	TIGER WOODS 99	11999
NHL 97	4999	TIGERSHARK	11999
NHL 98	11999	TIGERSHARK	4999
NHL POWERPLAY 98	9999	TILT COMBAT	4999
NIGHT MANSSELL WORLD CHAMPION	1999	TIME WARRIORS	4999
NIGHTLOUN UNION CITY CONSPIRACY	11999	TINTIN IN TIBET	9999
NIGHTMARE CREATURES	9999	TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999
NIGHTMARE CREATURES	9999	TOMMY HUNTER	4999
OUTWORLD ABE'S EXODUS	HJVJ	TOMB RAIDER 3 - UNFINISHED BUSINESS	11999

TONK TROUBLE	9199
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9199
TOONSTRUCK	4999
TOOT TEN PAK II	4999
TOTAL ANNIHILATION	4999
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999
TOUCHE ADU. OF 5TH MUSKETEE	9999
TRESPASSER	11999
TRIPLE CONFLICT	9999
TUNNEL B1	9999
TUROK 2	4999
UFO EMEMY UNKNOWN	4999
ULTIMA 8 POGON (CLASSIC)	4999
ULTIMA COLLECTION	11999
ULTIMATE D.D.C.M.	4999
ULTIMATE RACE PRO	9999
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999
ULTIMATE WAR PACK	11999
UNDER A KILLING MOON	4999
UNRAUN RUNNER	4999
VESZELYEZET	4999
VIRTUAL CHESS 2	9999
VIRTUAL KARTS	4999
VIRTUAL SURVIVL EXPLOSION	1999
WAR OF THE WORLDS	9199
WARCRAFT	9999
WARGASM	3199
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	9999
WARHEAD 3	4999
WARWIND II	11999
WCW NITRO	4999
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999
WESTERN FRONT	11999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER IV	4999
WIZKID/ ARGENTUM.H	4999
WIPROU.H	1999
WORLD OF COMBAT 2000	4999
WORLD RALLY FEVER	4999
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	1199
WORMS	3999
WORMS 2	9999
X MEN ACOLYPSE	4999
X MEN INTERCEPTOR	4999
X MEN ACOLYPSE FOR COME	5999
X WING COLLECTOR CD	4999
X WING VS. THE FIGHTER	11999
XENOCRACY	11999

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMŰ

BLUE WARRIOR	1999
BLUES BROTHERS	1999
GRAND PRIX MASTER	1999
HIT ATHLETICS	1999
MILE MGLIA	4999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

ACROSTIC	699
ALIEN 3	999
ARMALYTE	999
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299
CONTINENTAL CIRCUS	999
CRACKDOWN	999
DELTA	299
DOUBLE DRAGON	299
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	299
GO FOR GOLD	299
HEROES OF THE LANCE	999
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	999
LAST VS	999
LED STORM	699
MC DONALD LAND	999
MOONWALKER	699
INT. COMBAT VOL. I	299
MULTIMAXX VOL. I	299
NIGHTSHIFT	299
PIRATES	999
OLD TANK BUSTER	699
QUEDER	299
RAMP DANGEROUS 2	299
ROBOCOP	299
SKATWORM	999
SKATUN USA	699
SOCCER DOLBY	699
SOCCER DOLBY 2	699
SOCCER FLIGHT	699
STRIDER II	699
SUPER SCRAMBLE	299
SWIV	299
TETRIS ES KIKUGI	899
TIGER ROAD	699
TIGER BLINKY	699
URJIAN	699
WINTER GAMES	699

POPEYE COLLECTION	599.
-POEPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.
-POSTMAN PAT 1 2 3	

KASTELY	999
ACTION FIGHTER	999
ALIEN 3	999
BAAL	999
BBURGO RALLY	999
BOPPA	999
CAPTAIN FIZZ	999
CHUCK ROCK	999
COMMANDO II	999
CRAZY CARS III	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	999
DARKMAN	999
DIE HARD	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999
ENIGMA FORCE	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHT OFF HOCKEY	999
FERRARI F1 CHALL	999
FINAL FIGHT	999
FOOTBALL MANAGER 3	999
FRUIT APOCALYPSE	999
GALACTIC NIGHTS BACK	999
GAZZA 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HAMMERFIST	999
HIDDEN HUCK	799
ICE 50 SOCCER	999
JAWS	999
JUDGE DREDD	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	999
CHANCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
MOTUS ESPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
OPERATION HERPETO	999
NARCO POLICE	999
NEW ZEALAND STORY	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HERPETO	999
PINK PANTHER	999
POLE POSITION F1	999
PREDATOR	999
RAINBOW ISLAND	999
RANCHO 3	999
RETURN OF THE JEDI	999
ROADRUNNER	999
ROBOCOP	999
ROBOCOP 2	999
RUMBLE	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINJIBI	999
SKILL & CROSSROAD	999
STAR WARS	999
STREET FIGHTER 2	999
STREET ROD	999
SURF HAWK	999
WORLD OF HONOUR	999
TEENAGE M.NINJA TURT.	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
THE KING OF KINGS	999
TIME MACHINE	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TOUTOU OUTRUN	999
TURBO CAN II	999
TUSKER	999
USAGI YUJIMBO	999
VENDETTA	999
WATERPOLO	999
WOLF BANK	999
WOLF DOGHOUSE STORM	999
WHO DARES WINS	999
ZORRO	999

ARTOTÓZÉK

PARÓZÉK

A GARANS JÓYSTICK-KA S ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	1199,-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	999,-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	999,-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	1799,-
PC JOY - F15 TALON	1999,-
PC JOY - F15 HAWK	999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	1499,-
PC JOY - THE PARALL JOY	999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KEK	399,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KEK	399,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRO	399,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PÁRGA	399,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE STÓRKE	399,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	999,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	999,-

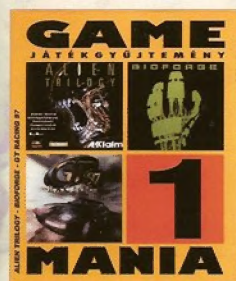
C64 CARTRIDGE-OK

C64 KAZETTÁK

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

KARÁCSONYI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



GAME MANIA 1

9999,- HELYETT **4999,-**



F22

11999,- HELYETT **4999,-**



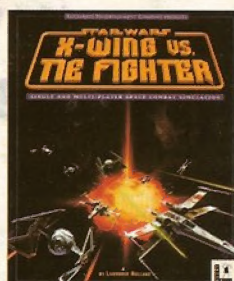
FALLOUT

11999,- HELYETT **4999,-**



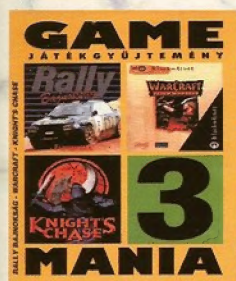
SCREAMER 2

4999,- HELYETT **2999,-**



X-WING VS. TIE FIGHTER

11999,- HELYETT **4999,-**



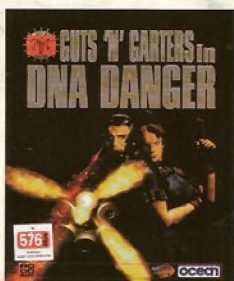
GAME MANIA 3

9999,- HELYETT **4999,-**



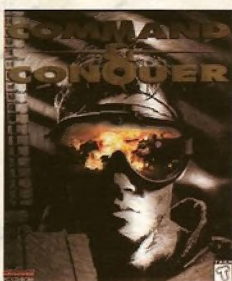
I-WAR

11999,- HELYETT **4999,-**



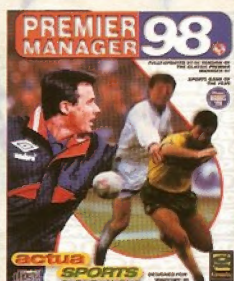
GUTS'N'GARTERS

9999,- HELYETT **4999,-**



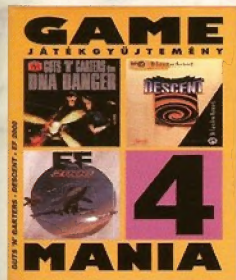
COMMAND & CONQUER

9999,- HELYETT **4999,-**



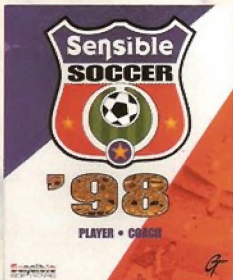
PREMIER MANAGER 98

7999,- HELYETT **4999,-**



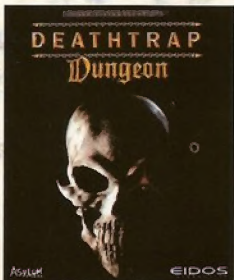
GAME MANIA 4

9999,- HELYETT **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98

9999,- HELYETT **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON

9999,- HELYETT **5999,-**



TIME WARRIORS

9999,- HELYETT **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO

9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 5

9999,- HELYETT **4999,-**



PINK PANTHER 2

9999,- HELYETT **4999,-**



MORTAL KOMBAT 4

11999,- HELYETT **7999,-**



SPEC OPS

11999,- HELYETT **7999,-**



PRIVATEER 2

9999,- HELYETT **3999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVASÁRLÓ KOZPONT)
ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORITON TALÁLHATÓ
AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1998. DECEMBER

18 Holtpontra jutunk-e Halálföldjén?

A Lucasarts legelvontabb, legbizarrabb és legjobb kalandjátéka a Grim Fandango, teli hullajó fejekkel – amint megpillantod ezeket a GRIMaszokat, te is azonnal DANGO-FAN leszel!

22 Szigorúan ellenőrzött vonatok

10 Lara baba titkai

A virtuális szexbomba legújabb történetében minden eddiginél több kaland, ellenfél és intim ruhadarab szerepel. Ismertetőnkéből kiderül az is, hogy Vári Zoli a játék közben miért követetett el hirtelen felindulásból Larakírt...





12 Sin-tér

Elexis anyó és díszes kompániája a Sinben megmutatja, hogy a Quake II-engine felett sem járt még el az idő

A DOHÁNYZÁS RÁKOS AZ EGÉSZSÉGRE!

Például daganatos megbetegedést okozhat, ha reggel 3-kor rájössz, hogy nincs cigaret-tádd! További részletek a Grim Fandangoban.

HÍREK	4
SHADOWMAN-ELŐZETES	6
X-WING ALLIANCE-ELŐZETES	7
DUNGEON KEEPER 2-ELŐZETES	8
STAR WARS: BEHIND THE MAGIC	9
TOMB RAIDER III	10
SIN	12
SETTLERS III	14
GRIM FANDANGO	18
CARMAGEDDON II	20
RAILROAD TYCOON II	22
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	24
MOTO RACER 2	25
FUTURE COP LAPD 2100 AD	26
FIFA 99	28
NHL 99	30
NBA 99	31
TRESPASSER	32
FIFTH ELEMENT	34
SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION	36
MONACO GP RACING SIMULATOR 2	38
CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO	40
CSEVEGŐ	44



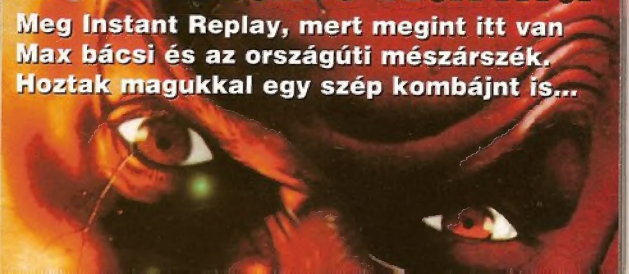
Mi pedig a Józsefvárosi Piac helyett a 14. oldalra telepedünk, ahol a fiúk már serényen dolgoznak

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismaros Renáta
Levélgyűjtés:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjesztő:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389 Budapest, Pf:132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

20 Instant Karma

Meg Instant Replay, mert megint itt van Max bácsi és az országúti mészárszék. Hoztak magukkal egy szép kombájnt is...



APRÓSÁG

■ Készül az MDK 2. része. Léven óriási siker volt, ez nem csoda, az már jóval inkább, hogy nem az elsőt elkövető Shiny, hanem a Baldu's Gate-et éppen csak befejező Bioware nyerte meg az elkészítés jogát az Interplaytől. A játék ugyanazt az engine-t használja majd, mint a BG, és várhatóan '99 közepére készül el.

■ Új tíz éves licenyszerződést írt alá az Activision a Paramount Pictures mozivállalattal, amely alapján Star Trek-logo alatt megjelenő játékokat gyárthat. Az első Activision szarvnyai alatt megjelenő játék valószínűleg a Star Trek: Insurrection lesz.

■ Quake II: Extremités névvel új kiadásra készül a játék, amely megújítja a Quake II-höz az Internetről összeszedgetett pályákból. Ezekkel ugyan már tele van a padlás, viszont a játéktörténelemben ez az első eset, hogy amatőrök által kreált pályákat hivatalos címkével jelentetnek meg – a gyűjteményt ugyanis az id Software valógatta.

■ Új karácsony, új Tomb Raider, új Lara-örület. Az Eidos legújabbban azt találta ki, hogy kedvenc pénzszászávala bezzáll a divatvilágba: Lara© márkanéven hozzáférhető már Lara-póló, Lara-tseki, Lara-kabát, Lara-hátizsák, és természetesen Lara-törülköző, mert azzal sokkal tisztább, szárazabb érzés. Érdekes módon a szerző egyetlen darabja sem kapható butikokban: csak az Eidos-termékek katalógusából rendelhető, közvetlenül a cégtől.

■ A túl nagy csúszásra hivatkozva az Accolade PlayStationön és PC-n is végleg leállította a már vagy két éve húzódó Star Control 4 (illetve StarCon) fejlesztését.

THE REAL NEVERENDING STORY



Igen érdekes dologgal kísérletezik készülő új programjában a német illetőségű discreet monsters (igen, háklisak arra, hogy csupa kis betűkkel írják a nevüket). A világsikerű könyv alapján készült játékban megpróbálják ötvözni az Unreal-féle lövöldözős 3D-akciójátékok és a 3D-kalandjátékok jellegzetességeit. A játékos egy Atreyu nevű hős szerepében Fantasia misztikus földjén találja magát, ahol éppen lecsukták egy értékes amulett ellopása miatt. Az első dolga lesz, hogy megszökjön, tisztázza a nevét, és különböző kalamajkák után megmentse a Császárnő életét. Fantasia öt földrészre tagolódik, és mindegyik kontinens más éghajlattal, nemkülönben más lakossággal is rendelkezik, és a kaland végére a föld minden zegéd-zugát bejárjuk. Természetesen a harci részekben szükség lesz a gyors reflexekre, de a történetben abszolút nem a Quakerek "én most leöltök mindenkit"-módszere lesz a célravezető. Annál is inkább, hogy nagyon erős kalandelem szorult a játékba: a lakókkal, NPC-kkel és a különböző lényekkel történő kapcsolatteremtésnek nem biztos, hogy az a kizárólagosan jó megoldás, ha betámadjuk őket. A kalandoroknak is érdekes sajátosság lesz, az "emocionális dialógusok" rendszere, mely elmesélgalmazás azt takarja, hogy a beszélgetőpartnerünk pillanatnyi hangulata alapján fog reagálni. A megoldások tehát ígéretesen hangzanak, nemkülönben az, hogy a játékhoz készített Monster Engine grafikai megvalósításában is ötvözték a belső (pl. Unreal) és külső (pl. Myth) 3D megjelenítési módszerek sajátosságait, hogy tényleg teljes mozgási szabadságot biztosítsanak a játékosnak. Egyébiránt azt ígéri, hogy mindez hi-color színnyelvben egy szimpla 3D-kártyával tökéletes sebességet produkál majd egy P166-on is. A Diszkret Szörnyek még nem találtak megfelelő kiadót a játékra, viszont ígértük szerint a játék már hűvöt környékén megjelenik.



THIRD WORLD



A Fallout 2 még csak épp kiugrott a placra, de hamarosan követi egy másik poszt-apokaliptikus szerepjáték, márpedig valószínűleg az RPG-rangjok legmagyabb öröme, mert az előzetes képei igencsak barátságosan festenek. A történet színe egy egész bolygót befedő város, amelyet korrupt politikusok és garázdálkodó gengsterbandák irányítanak. A játékban egy ötös csapatot fogunk irányítani, amelynek tagjai öt különböző faj képviselőiből válogathatjuk össze. Természetesen mindegyik egyéni tulajdonságokkal és statisztikákkal rendelkezik, fájának az osztályának függvényében. A karakterek különböző fegyvereket, pajzsokat, öltözetet, továbbá bionikus energiákat használhatnak, valamint egyes idegen fajok olyan képessé-

SYSTEM SHOCK 2



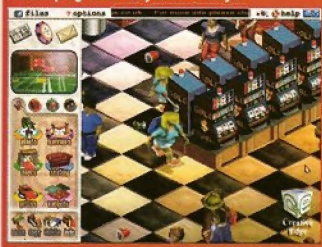
ismerős a cím? Az talán nem véletlen, hiszen annak a sci-fi játéknak a folytatásáról van szó, ami 1994-ben igen nagy sikereket aratott a Doom-klónok piacán, egyrészt a grafikai jával, másrészt a sebességével, harmadrészt pedig azzal, hogy erős RPG-elemek kerültek a szokásos esztelen lövöldözésbe. A Looking Glass karácsonyra épphogy csak befejezte a Thief: The Dark Project c. 3D-játékát, és a Thief-engine-re alapozva már keményen dolgoznak az SS2-n. Amit már biztosan tudni lehet a 16 bites grafikán és a 3D-kártyán kívül, az az, hogy sokkal több RPG-vonása lesz, egy csomó felvehető tárggyal, aprólékos karaktergenerálással és fejlődéssel. A tekintélyes méretű fegyverzenál szintén variálható lesz: a fegyvereket fejleszthetjük, javíthatjuk (mert meg is sérülhetnek) és a löszert is cserélhetjük. A feladat egyébként hasonló az előző részhöz: a futurisztikus környezetben különféle adatbázisokba és biztonsági rendszerekbe törünk be, és mellékesen lemeszárrolunk mindenkit, aki megpróbál bennünket ebben az áldásos tevékenységben akadályozni. Mindez kiegészül még a kooperatív üzemmóddal is tartalmazó multiplayer-opcióval. Az Eidos-tulajdonban levő Looking Glass a jövő év közepére már szeretne elkészülni a játékkal.



gekkel is rendelkezhetnek, mint például az alakváltoztatás, a szuperintelligencia vagy a természetfeletti erő. A város kulcsfontosságú épületeinek és területének ellenőrzés alatt tartásával csapatunk tagjai valamilyen jövedelem, illetve fegyverek és létfontosságú tárgyak birtokába juthatnak. Külön érdekesség lesz a környezet megjelenítése, ugyanis a program a városról véletlenszerű képeket fog generálni, és az aktuális helyszínt real time-ban rendereli le, amivel tetszőleges nézőpontot biztosít a játékos számára. Az "első programos" Redline nevű csapat bemutatkozása tehát igen nagy siker lehet, amit az is bizonyít, hogy az Activision azonnal lecsapott a kiadói jogokra. Várható megjelenés: jövő év második negyedéve.

CASINO

A különféle játékfejlesztők időről-időre rendszeresen előhúzzák a tarsolyukból a gazdasági szimulációkat, mert ezek egy kis humorral megspékelve mindig is szinte biztos receptjeletlenek a sikerre (ld. Theme Park, Theme Hospital, Monopoly-sorozat, és még sorolhatnánk). Pont ilyesmit forgat a fejében a brit illetőségű Creative Edge csapata is. Casino Kit című programjukban ugyanis egy játékkaszinó tulajdonosának dolgos hétköznapjai elevenednek meg. Kicsiny kaszinókat különféle blackjack asztalokkal, félkarú rablókkel, pókergépekkel és mindennemű szerencsejátékkal telepítjük be. Nemsokára nagy számban megjelennek az ügyfelek is, hogy elvesszék minden pénzüket, mi pedig minden tölünk telhetőt elkövetünk, hogy ez minél jobban sikerüljön nekik. Nemcsak a gépek felállítása, hanem a kaszinó üzemeltetésének minden ügyes-bajos dolga a mi nyakunkba szakad kezdve a mellékhelyiségektől egészen a kedves látogatók által szétvert masinákig. Addig míg egy látogató veri szét azt a masinát, amín a gép árának a tizszeresét elvesztette, addig még nincs is nagyobb gond – az igazi bajok akkor kezdődnek, amikor a mafia is kezd rossz szemmel nézni, hogy belepofátlankodtunk kedvenc üzletágába... Mind a grafika, mind a felfogás NAGYON erősen emlékeztet a Theme Hospitalra vagy a Constructorra, így igen kellemes percek elé nézünk úgy március magasságában, amennyiben a Ubisoft prognózisa helyesnek bizonyul.



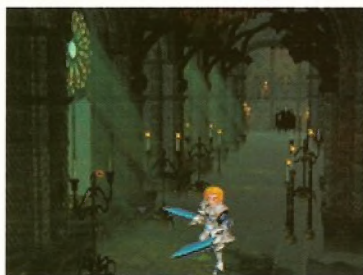
RESIDENT EVIL 2

Most már úgy tűnik, hogy végre-valahára megjelenik a Resident Evil 2 PC-s verziója is. A Capcom stílusteremtő kalandjátékának folytatása természetesen sokkal több zombival, sokkal brutálisabb fegyverekkel és rengeteg vérral várja a kedves játékosokat. PlayStationön már a nyáron megjelent, és elég "tűrhetően" muzsikált, hisz olyan 5-6 millió körül tarthat az eladása a világon. Teljeskörű 3D-támogatás, hihetetlen mennyiségű videó és két rettegő főszereplő várja a kedves játékosokat februárban. Meg pár zombi.



SILVER

A konzolokon óriási népszerűségnek örvendő sajátos játéktípus, az "akció-RPG" eddig érthetetlen módon szinte teljesen elkerülte a PC-t, pedig aztán minden egyben van bennük, amire csak egy játékos lélek vágyhat: izgalmas cselekmény, logikai feladványok, akciódús csatajelenetek, és persze szép hosszú játékmenet. A Final Fantasy VII sikere úgy tűnik, talán megtöri ezt a jeget – vagy ha az nem, hát akkor az Infogrames Silver című játéka fogja. Első pillantásra FFVII-nak nézne az ember, pedig ha a stílus, a grafika és a kamerakezelés hasonló is, azért jelentős különbségek vannak. A történetben hét főből álló csapatunkkal indulunk a játék címét adó varázsló megsemmisítésére. Renderelt háttereken folyik a séta, amelyek ugyan nem teljesen interaktívak (például nem lehet szétverni őket), viszont a berendezési tárgyak alkalmadtán kiváló fedezékként szolgálnak, illetve akár előnyös pozícióként használhatjuk egy-egy magasabb részét. Csapatunknak koedukált inventoryja van, tehát az NPC-kkel tartott beszélgetés után megszerzett tárgyakat egyes speciális karakterek cipelik magukkal, hanem egy nagy kalapban tárolhatjuk, és szükség esetén gyorsan kioszthatjuk őket. Az egyes fegyverkategóriák (kézfegyver, páncél, löfegyver, stb.) belül nyolc különböző kategória van, míg a varázsló karakterek összesen negyven fajta



varázslatot süthetnek el. A legnagyobb különbségek az FFVII-től a csatajelenetekben fognak jelentkezni. Mindenekelőtt a csata itt TELJESEN real time-ban folyik, míg ugyebár az FF összecsapásai inkább egy körökre osztott stratégiai játéka emlékeztettek. Második óriási különbség, hogy az FF-stílusú játékok csatáriszeteinek körülményes kezelését teljesen elhagyták, helyette pedig egy olyan módszert alkalmaztak, ami teljes mértékben az egérre és maximum csak egy egy billentyűre hagyatkozik: például ha aktuális emberkénk egy méretes pallost tart a kezében, akkor elég megnyomni egy billentyűt, egy rövid oldalirányú mozdulat az egérrel, és máris oldalról kaszál ellenfele felé, míg mondjuk egy jobb clickkel hátrabukfencet csinál, hogy kitérjen egy támadás elől. Egyébként minden egyes karakternek hat támadó és nyolc speciális mozdulat sorakozik fel az egyéni repertoárjában. Szóval a 20 igen méretes pályából álló játék minden tekintetben komoly vetélytársa lehet a Final Fantasy VII-nek, bár kétségkívül egy hátránya is van vele szemben, márpedig az, hogy elég lineáris játékmenetre épül. A megjelenés jövő tavaszra várható, és biztos, hogy tesztjével még találkoztok oldalainkon.



APRÓSÁG

■ Jó hír a Douglas Adams-rajongóknak, hogy hivatalosan is bejelentették, hogy film készül a Galaxis Útikalauzból. A forgalmazó a Disney lesz, ami azért egy kicsit ijesztő. Miként az is, hogy a Mester cége, a The Digital Village a nagyszerű Starship Titanic után dolgozik egy Útikalauzon alapuló játékon, amelynek főszereplője természetesen Arthur Dent. Ez a harmadik részben ("Az Élet, a Világ-mindenség, meg Minden"), a Krikkit Háborúk idejében játszódik. A Titanic-tól eltérően ez nem egy kaland, hanem egy 3D akció/kaland-játék lesz, a készítőket elsősorban a Nintendo Zelda 64 inspirálta. Mind a film, mind pedig a játék megjelenését 2000 nyarára tervezik.



■ Talán a Dungeon Keeper elhalasztási rekordját akarja megdönteni a Sierra ezer éve készülő Quake-klonja, a Prey. Nyilván az időközben megjelenő konkurensek is okai a késésnek, és a megjelenés most már '99 végére, vagy akár az ezredfordulóra is elcsúszhat.

■ Nagyszemű manga-lányok elsőrangú zsákánya lesz egy új japán stílusú akció/RPG játék, az Evenstar. A normál részeknél Lara-, az akciórészeknél pedig Quake-nézetet használó játékok egyelőre még kiadót keres magának, de a nyár közepén talán már játszhatunk vele. ■ Első ízben jelölték Oscar-díjra számítógépes figurát Abe, az Oddworld főhősének személyében. Részletek a következő számunk tesztjében.

Éltalában egyetlen fejlesztőnek sem jelent különösebben nagy ráfizetést, ha egy képregényfigurára alapoz egy játékot. A comics-műfaj fogyasztói a legszeleesebb rétegeket ölelik fel, és nyilván egyetlen olvasó sem tiltakozik az ötlet ellen, ha egy általa jól ismert képregényhős életre kell monitorán. Szintén nem utolsó szempont, hogy – lévén a comicsok legtöbbje rendszerint folytatásos – folyamatosan ingyenes reklámozást biztosítanak, és fenn tartják az érdeklődést a játék iránt. Témáját, szellemiségét és stílusát tekintve a képregények világa ma már annyira szövevényessé vált, hogy az egy T.J.-t leszámítva már szinte senki nem ismeri ki magát közöttük: a Hupikék Törpikéktől kezdve a kifejezetten pornográf művekig egyse-

gények egyébként kifejezetten a felnőtt olvasóközönséget célozzák meg: természetfeletti erők, gengszterek és bérnyilkosok, sötét voodoo mágia – ideális kulisszákat egy jó kis pszichohorrorhoz.

A történet főhőse Mike Leroi, angol irodalom-szakos tanár, aki jelenleg egy valamivel jobban fizetett állásban (bérnyilkosként) ténykedik New Orleans sötét negyedeiben. A játék egy voodoo varázslónő, Nettie borzalmas látomásával kezdődik, aki megjövendöli a napot, amikor a holtak újra életre kelnek és előzönik az élők világát. Egyetlen fegyverként Netti egy ősi afrikai kultikus tárgy, a Shadowmask segítségével megidézi az Árnyembert (Shadowman), egy hatalmas mágikus erők felett uralkodó voodoo harcos szellemét, aki Mike Leroiban két új életre kelnek és előzönik az élők világát. Egyetlen fegyverként Netti egy ősi afrikai kultikus tárgy, a Shadowmask segítségével megidézi az Árnyembert (Shadowman), egy hatalmas mágikus erők felett uralkodó voodoo harcos szellemét, aki Mike Leroiban két új életre kelnek és előzönik az élők világát.

A játék tulajdonképpen egy külső (állítható) nézőpontból játszódó akció/kalandjáték, de azért Tomb Raider-klónnak nevezni enyhe túlzás lenne (valami olyasmi, mint összekeverni Claire Kennethet Stephen Kinggel azon az alapon, hogy mindkettő regényeket ír). Témáján kívűl abban is igencsak eltér a populáris Lara-vonalától, hogy a kommunikációban a kalandjátékokhoz hasonló módszerrel ta-

szúlt – tehát nyugodtan felkészülhetünk rá, hogy a szó szoros értelmében is vérbe akciónak nézünk elébe. (A játékot egyébként csak 15 éves kor felett ajánlják.) Alapállapothban Mike egy 50-es Magnum Desert Eagle-t, Shadowman pedig természetesen egy Shadowgunnt hord magával. (Kedvenc együltepede pedig nyilván a Shadows...) Néhány fegyver az Élők és a Holtak Földjén egyaránt működik, néhány csak az élő bérnyilkosok kezében kel életre, míg néhány eszköz működtetéséhez Shadowman természetfeletti erejére lesz szükség.

A készítőik teljesen non-lineáris, elágazásokkal teli cselekményt és játékményt ígérnek – az ilyen ígéretek persze nem árt fenntartásokkal kezelni, míg meg nem látjuk, mit tud a végeredmény. (Elvégre azt mégsem hirdethetik a készítő műről, hogy mentközben rájöttek, mennyire egysíkú és lapos, de ha egyszer belefogtak, most már befejezik.)

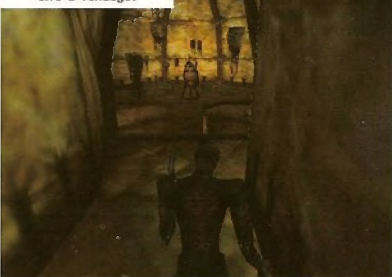
Térjünk át inkább a technikai részletekre. A játék motorja a saját fejlesztésű VISTA 3D engi-

gíretes próbálkozásnak tűnik a Shadowman. Igaz ugyan, hogy a screenshotok nem győztek meg különösebben arról, hogy azok a figurák tényleg olyan elképesztően részletesen vannak megjelenítve, meg arról sem, hogy ez a VISTA 3D-engine valami hi-

Gyorsaság fél egészséggel



Aht! Friss teával fogadják erre a vendéget



ANNYIRA még nem tartom kidolgozottak ezeket a figurákat – bár mondjuk a bal alsó sarokban heverőt be tudnám ajánlani valahova madárjlesztőnek



SHADOWMAN

rúen minden stílus kedvelője megtalálhatja az izlésének megfelelőit. Valószínűleg az Iguana sem tett rossz lóra, amikor belekezdett Shadowman című játékának fejlesztésébe. A harsónévű figura által fémjelzett képre-

lálkozunk, azonkívül néhány RPG-elem is belekerült ebbe a fura mixtúrába. Ahogy a játék folyamán megfajti a voodoo próféciaikat, lapozgatja az FBI sorozatgyilkosokról készült fotóalbumait karakterünk folyamatosan fejlődik. Megtanulja, hogy a Shadowmask segítségével hogyan szabadítsa fel és irányítsa az önmagában rejlő túlvilági energiákat, egyre újabb tárgyakat és fegyvereket szerez – és így tovább. Mint már említettük, az alapul szolgáló képregény kifejezetten felnőtteknek ké-

Távolban egy fehér vitorla



ne-t, amelyet elsősorban nagy területek megjelenítésére terveztek, amelyen a játékos elláthat egészen a horizontig. Egy különleges technika került bevetésre a figurák minél részletesebb ábrázolásának érdekében, továbbá igencsak érdekes és reményteljes elképzelés, hogy az embereket minél élethűbb fiziológiai adatok alapján próbálják megjeleníteni (például észrevehető ez az izomzat reprodukálásánál). Mielőtt azonban ezekről véleményem mondandónk, jobb lesz a játékot menet közben megnézni – pont valami hasonló dolgot ígérték a fejlesztők a Queen of the Eye esetében is, és elég borzalmas dolog kerekedett ki belőle. Mindent összevetve első ránézésre

hetetlen mérőföldök a nagy területek megjelenítésében (ugyanis az eddig nyilvánosságra hozott játékképek szinte kizárólag szűk helyek voltak) – mindegy, már régen leszoktam róla, hogy állóképen ítéljek meg játékokat. A történet viszont igencsak érdekesnek ígérkezik, tehát a Shadowmanból még bármi lehet is: vagy katalapós, vagy egyéb dolog. Reméljük a legjobbakat, tavasszal pedig úgysí megvárjuk.

Shadowman

FEJLESZTŐ: Iguana Entertainment

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.aclammm.com

MEGJELENÉS: 99. március

X-Wing. Tie Fighter. Lucasarts. Négy ROPPANT különösen hangzó szó. (Már ha az X-Wing egy szó.) Négy olyan szó, amitől úgy a Star Wars-rajongóknak, mint az egyszeri PC-játékosoknak felborzolódnak a hátán a szőr, nyelvük körkörös mozdulatokat végez ajkalkon, és ujjai szorosan egy képzeletbeli joystick karjára fonódnak. Hát igen: az X-Wing/Tie Fighter-sorozát már hosszú processzorgenerációk óta sokak kedvence, ami nem feltétlenül csak a Star Wars-környezetnek köszönhető – sokkal inkább annak, hogy a maguk idején mindig a legjobbat igyekeztek kihozni a masinákból. Többnyire sikerrel. A sorozat legutóbbi darabjában (X-Wing vs Tie Fighter) szerencsésen majdnem frígyre is lépett a két gép, bár azt tegyük hozzá, hogy azért ez a rész nem aratott

jelentősen átalakított engine teljes mértékben támogatni fogja a különböző típusú, bármely generációhoz tartozó 3D-kártyákat (kispénzüiek is megnyugodhatnak: nem lesz követelőző). A játékban bevetésre indulhatnak régi és új ismerősökön is (X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95 és korábbi szállító), de a legkellemesebb meglepetés az lesz a rajongóknak, hogy

két, egymással rivalizáló család küzdelmét követi egy csillagközi üzletfeletti ellenőrzés megszerzéséért. Az egyik ilyen család tagjaként csatlakozik a játékos a Lázádkhoz, szóval nemcsak a Birodalom katonáival, hanem üzleti ellenlábasával is fel kell vennie a barcot. Kezdő pilóták egy többszintű

rintóit. A játékban modemen és soros porton keresztül, Interneten 4, helyi LAN hálózaton pedig 8 játékos csapatot össze egyeztet. Kényelmes újítás, hogy az egyet és a multiplayer-küldetéseket indítás előtt egyaránt szabadon konfigurálhatók, azaz a játékos többek között megadhatja a kül-

Az eligazítások szemléltetését blue box-technikával zajlanak



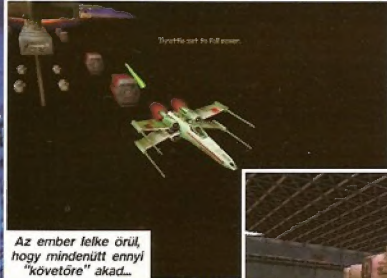
detésben részt vevő hajók típusát és számát, a célpontok fajtáját, valamint a Secret Weapons of the Empire opcióit. Annnyit tehát már előre elvárhatunk az X-Wing Alliance-tól, hogy az elődeinél lényegesen szebb látványval és jóval komplexebb történettel kecsegteti a leen-

X-WING ALLIANCE

olyan osztatlan sikert, mint mondjuk elődjei: sokan bírálták a szerzőket, hogy túlságosan multiplayer központú lett az egész játék (hja, akkor kérem mániákusan az volt a divat), és ezen a küldetéslemez sem segített különösebben – így a következő részben ezt a kritikát igyekeztek maximálisan szem előtt tartani. A fejlesztő Totally Games ugyan mindeztidáig szerényen meghúzódott a Lucasarts árnyékában, de azért elég jól csengő nevének van a szakmában: többek között ők csinálták a Lucasartsnak a Tie Fighter és X-Wing-sorozatok korábbi darabjait is, továbbá olyan patinás neveket, mint mondjuk a Secret Weapons of Luftwaffe vagy a Battlehawks 1942.

Az X-Wing sorozat az Alliance-szel a technikai fejlődésnek köszönhetően egy új lépcsőfokára érkezett, hiszen a

végére a Millennium Falcon is feliratkozott a repülhető gépek listájára: be-szállhatunk rajta a második Halálscillag elleni küzdelemben az Endor bolygó melletti összecsapásban, és végre személyesen kezelhetjük azokat a jópofa négyesövű lézérágyakat, amivel Luke és Han takarította a Tie-vasdázokat a filmben. A régi ismerősök természetesen kinézetükben már csak nyomaiban emlékeztetnek egykori önmagukra, hiszen minden egyes gép teljesen újra lett modellezve, és csodaszép rendeltetű textúrákkal öltöztették fel őket. Az X-Wing vs. Tie Fighter kommentáló negatív kritikák miatt, most különös hangsúly volt az egyéni küldetéseken, és főleg azok történetén. A cselekmény egyből két szálra bonyolódik: a fő vonal a Lázádk túlélését folytató küzdelmet mutatja be a Hoth bolygón elszelvedett katasztrófái vereség után, míg a mellék-cselekmény



Az ember lelke örül, hogy mindenütt ennyi "követőre" akad...

gyakorló pályán sajátíthatják el a géppel való manőverezés és a fegyverek kezelésének tudományát, majd két gyakorló küldetést teljesítve nyerhetnek felvételt a Lázádk erőinek sorába, hogy beharangozzák velük az egész univerzumot. Természetesen az eddigiekhez képest növekedtek a méretek is: nemcsak hogy jóval több résztvevője van a küldetéseknak, de egy-egy bevetés több szektorra is kiterjedhet. Minden egyes gép fel van szerelve hiperhajtómozgással, tehát a történet egyes eseményei közötti nagyobb távolságokat hiperugrással fogjuk leküzdeni. Az ötven singleplayer küldetésen kívüli természetesen találunk multiplayerre tervezett pályákat is, szám sze-

dő játékosokat, de talán egyeseknek hiányozni fog a mattfeketén csillogó Tie Fighterok pilótakabinja. Valahogy nem igazán fér a fejembe, hogy miért nem lehet végre egyszer egy olyan Star Wars repülő szimulátort csinálni, amelyben szépen felsorakozik mindkét fél összes típusa (vagy legalábbis az



A Millennium Flakon csendesen pihen egy csillagközi üvegviszta-válto mélyén. Voltak az Alliance-ban végre te is meglovagolható

ismertebbek), és a kedves játékos kedvére csemegézhet bármelyikből, mint mondjuk a Red Baronban. Illetve értem én: nyilván előbb-utóbb a Birodalom iránt rajongó lelkek is várhatnak valami hasonlót, mondjuk "Tie Fighter Alliance" fantáziánévén.

X-Wing Alliance

FEJLESZTŐ: Totally Games

KIADÓ: Lucasarts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: '99. március

Jó estét, Leia hercegnő rendelte a taxit?



Ha pók lennék, akkor hát szemem nevetne a karácsonyi játékdömping láttán, hiszen a kiadók soha nem látott mennyiségű új játékok dobta be az ünnepek előtt már amúgy is pezsgő játékpiacon. A kis pók fennmaradó szeme azonban keserű krokodilkönnyekeket hullat, mert néhány nagy ígéret a jövő ködös távolába veszett: a C&C2: Tiberian Sun és a Heroes of Might and Magic III hiányával még csak-csak megbírkóztam acélos immunrendszerem – de hogy a Bullfrog miatt nem tudtam a nagytől mit kérni a karácsonyfám alá, azt már nem! Hát hol van a Dungeon Keeper 2, hogy csókolna meg benneteket egy Bile Demon! (Csak és Kizárólag a Populous miatt úszta meg

daszép dungeonunk, valamint dicső szörnyeink most már gonoszágunknak

Lesz néhány új karakter is. Kezdjük mondjuk a tolvajjal, ami hasonló fog-

bajos vas-tüskékkel veri át a gyanútlan vándorokat. A Populousból is érkeztek ötletek: a játékok egy teljesen új vonásként számolni fogja a követőinkből szívott manát, és például a mágiikus ajtók is ebből szerzik a működésükhöz szükséges energiát. Új varázslat lesz a Tremor, ami például hatalmas földrengést (illetve képernyőrengést) és sziklaomlást okoz, míg az Igen sok manát elhasználó Turncoat, amivel egy ellenséges lényt átállíthatunk az oldalunkra. Szorongató helyzetben levő teremtményeink segítségével siethetünk az Infernoval, ami Igen látványos pirotechnikai bemutatót rendez majd. Berendezését illetően teljesen újszerű lesz a Training Room, és új szoba a Casino is, ahol alattvalóinktól Gonoszágunk visszanyerheti fizetésüket és jutalmukat. Csupa finomság, amit Bullfrog bácsi nem akar odaadni nekünk, és még csak egy kis részével foglalkoztunk... Na mindegy.

DUNGEON KEEPER 2

rezidenciájuk azonnali atomcsapásomat.)

Pedig olyan szépen indult minden: tavaly végén jötték róla az első hírek, az év elején az első screenshotok, meg a karácsonyi megjelenés ígérete. Utóbbi tapasztaltabb öreg rókák gúnyos mosollyal nyugtázták, mert az első részt négy éven keresztül ígértették "hamarosan" (ami a Bullfrog-féle időskálán egy egészen más fogalom, mint normál embereknél). Az 576 házi szkeptikusai (köztük én) azonban igencsak meglepődtek, amikor nyáron havi rendszerességgel takaros kis CD-



A legvidámabb hely most is a temető. Persze csak a kincskamrán kívül

k kezdtek érkezni, screenshotokkal, videókkal, és egyéb, pavlovi reflexeket kiváltó dolgokkal: jél ezek tényleg csinálják! És szemlátomást haladnak is... és most tessék: nincs mit kérnem nagytól...

Azért él a remény, és mivel földi küldetésem jelentős részének tekintem a DK2 iránti érdeklődés fenntartását, most összefoglaljuk, hogy mit várhatunk a csintalan játék folytatásától. (Közben imádkozom, hogy jövő karácsonykor nehegy ugyanazt kelljen tennünk.)

Hát mindenekelőtt alapkövetelmény lesz a 3D-kártya, mert teljesen lecserélték az első rész engine-jét, és cso-

megfelelő, modernül rút kinézetet kapnak. Ugyancsak lecserélték a kezelőfelületet is, ami talán nem volt egészen jó ötlet, tekintve, hogy az alapjai a Populous-ban is megfélelték cél-

juknak. Szintén megváltozik a harci rendszer egy része: az első részben igen kényelmes megoldás volt, amint lényeinket a kezünkbe véve szépen leosztottuk őket a szükséges helyre – itt már nem lesz ilyesmi. A "taktikára és stratégiai védelemre sokkal jobban koncentrálni" megfogalmazásból nem tudtam kislábizálni, hogy mit találtak ki helyette – majd meglátjuk.

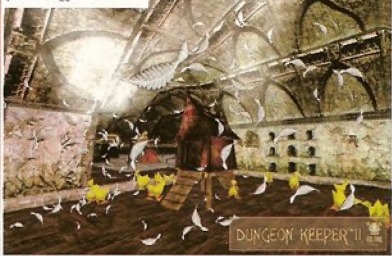
lalkozású urak módjára sötétben settenkedik, és elemeli a keze ügyébe akadó dolgokat. Például egy kincseskamra tartalmát. Azonkívül képes eltávolítani a csapdákat is. Igen kemény ellenfél lesz a közelharcban a Fekete Lovag, vele ellentétben viszont a Sötét Elf jobb szereti biztonságos távolból eregetni a nyilait. Akad egy új hüllőféleség is, nevezetesen a szalamandra.

Új ajtók és csapdák is érkeznek. Az előbbi kategóriában a Portcullis a plafonról lecsapó villámokkal fogadja a hivatlan vendégeket, míg az utóbbiaknál a Fear-től frászt kapnak a Jó lények, a Sentry viszont azonnal tüzet nyit, ha ellenség érkezik a közelébe. Szintén új csapda a padlóba épített Spike Trap, ami

Egy varázsló, a mint épp kiszáll a háttérben elszűnt negyes metróból



Teljesen 3D csirkék, páran fogyasztás után



Ott van, ott van, ott van! Ott van a nagyon nagy király!



Momentán éppen márciusra ígéri a mi Gyula ex-vezérünkről elnevezett Reaper és díszes kompániájának visszatérését. Jó. Rendben van. Azt még hajlandó vagyok kívánni, akár kenyéren-vízen-Carmagedon-n. Viszont a lehető legkomolyabban megfenyegettem az Electronic Artsot, a Bullfrogot és a házamesterünket (szóval mindenkit, aki számít), hogy ha hűségük sem lesz DK2-n, akkor hirtelen felindulásból frankón a kaszámba dobják!

CoVboy

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.bullfrog.co.uk

MEGJELENÉS: '99. március

A mikor a hetvenes évek első harmadában George Lucas megkezdte a Star Wars előmunkálait, talán nem is tudta, hogy mit művelt: megfogta az isten lábát, kerti zuhany módjára magára nyitotta Fortuna bőségszaruját – és mellesleg létrehozott egy teljesen önálló univerzumot. Egy olyan univerzumot, ami az emberek egy része számára talán ismertebb, mint az, amiben él. A film '77-es bemutatója óta pedig ez az univerzum egy virgoncabb rákos daganat sebességével kezdett el burjánzani, és ez már idestova két évtizede töretlen lendülettel tart: a filmtrilógián kívül is se szeri, se száma a média különböző területeit elborító feldolgozóknak. Talán Lukács úrék ügyes izletpolitikájának következménye, hogy – egyéb hasonló világokkal ellentétben – a Star Wars-univerzum a mai napig ugyan igencsak komplex, de mindamellett teljesen zárt maradt: az SW-jogokkal megjelölt ("hivatalos") regénykötegek, képregények és persze játéksorozatok szereplőinek és történéseinek pontosan megvan a

STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Ezt hívják multimédiának

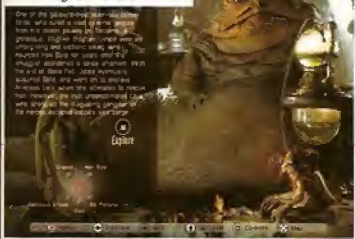
Ajaj! Vagy kitörték az elmé-
defektusok az intézőből, vagy
valószínűleg erre forgat a Lucas



helye térben és időben egyaránt. Ebben az univerzumban viszont már avatottabb szobajedik is csak igen talányosan ismerik ki magukat, tehát nem csoda, hogy a LucasArtsnál szükségét látták, hogy egy (pontosabban: kettő) szolid multimédia CD-vel rendet tegyenek benne. Ilyeneket ugyan szűkös kereteink miatt nem szokunk tesztelni, de ezzel azért kivettünk tesztünk, mert egy "kicsit" jó lett.

A bájos install (csak 3 mega!) után felcsendül a jól ismert főcímmzene, amitől már kellemes borzongás árasztja el mindenkit, és megkezdhetjük a bűvárokodást a Star Wars-adatok tengerében. Ha valaki komolyan gondolja a vállalkozását, azt előre figyelmeztetem, hogy vígyen magával türelő felszerelést és többnapnyi hideg ételment, mert ez a tenger jóval mélyebb lesz, mint mondjuk a Mariana-árok.

Hullófelbén levő békésabbal
lakos – a legjobb fazon az
egész filmben



Az első CD-t Woody Allen-féle paratrázissal akár úgy is nevezhetnénk, hogy "Ami tudni akarsz a Star Warsról (csak idáig nem merted megkérdezni)". Ezen találunk ugyanis minden adatot Karakterek-Technológia-Helyszínek-Események témakör szerinti felosztásban. A Karakterek címszó alatt természetesen nemcsak a főszereplők adatait találjuk meg, hanem az összes mellékszereplőt, fajt, lét- és szervezeti formát, mindezt olyan szinten, hogy olyan figurák életrajzi adatai is benne

vannak, akiknek annyi szerepe volt mondjuk egy képregényben, hogy az egyik snitthen jól fejbe lötték. Megtudtunk például, hogy mit visel Boba Fett a jobb vállán. Te tudtad? Persze, mert eddig nem is merted megkérdezni. Megmondom: egy yuki skalpot. Lehet, hogy beküldöm kérdésnek a "Mindent vagy Semmit"-be... A Technológia főcímm alatt a különféle cuccokat (fegyvert, járművet, űrhajót, fogpiszkálót – mindent) találjuk meg, hasonló részletességgel. A készítés közben talán a Monkey Island stíbjából is betévedt valaki a szobába, mert pár

fegyvert ki is próbálhatunk egy rohamosztágon, aki hol szteptánczál, hol Gyalog galopp-effektussal szemlélteti a hatást. A Helyszínek és az Események címszavak teremtenek rendet térben és időben. Az időkálából például kiderül, hogy Star Wars szerint 4-ben Boba Fett meglóg Sarlacc barlangjából (hurra! Boba rulez!), 10-ben pedig az ikerük után újabb bébit generál Solo és Leia (mi tartott addig?), és Palpatine császár is visszatér (még hurrrá! Palpatine még rulezbe!)

Na már a "Mindent vagy Semmit" szoba került: igen nagy poén, hogy a megszerzett ismereteket a Trivia pontnál egy vetélkedő keretében ki is kérdezi tőlünk a Palpatine, Mon Mothma és hasonló gyanús elemekből álló zsűri – a Trivia pontnál mindig egy kérdést tesznek fel az éppen aktuális almenü almenüinek almenüiben olvasható adatokról. Hihetetlen nagy királyi vagyon: a 600 kérdésből 117-re választottam 14%-os találati aránnyal. (Nyertem is egy AT-ST-t, itt parkol a szerkesztőség előtt.) Kis kíváncsiak ugyancsak az első CD-ről értesülhetnek a most forgatott 0. rész (maradjunk ennél a számnál) apróságairól –

Ez a szószaki kisgyerek a 0. részből nem nagyon hasonlít arra a bácsira, aki egykoron lesz betőle



megtudhatják, hogy készült a hamburger (illetve Hamso), ez ugyanis a filmkészítés kulisszatitkaiból lebbent fel a fátylat – és itt aztán tényleg nem titkolóztak! Az Expanded Universe-ben az SW-fanok csámeszogatnak egy jót, itt ugyanis megtalálható minden, ami csak Star Wars kapcsán megjelent, az elmúlt két évtizedben: az összes film, könyv, képregény, arthook, figura, bögre, játék – meg Lucas úr minden vállalkozása, közte a LucasArts történetével és eddigi ténykedésével.

Két én nem vagyok egy különösebben nagy Star Wars-rajongó, de megemelem a kalapom a LucasArts előtt: kábé ez az, amit multimédiának nevezek. Talán több tízezer oldalnyi hipertextes szöveg, egyszerű kezelőfelület, kiválóan átgondolt logikai felosztás, valamint a látvány, a hang és az adatok tökéletes összhangja. Egy kulturális és vizuális katarzis. (Leszámítva néha a sárga alapra fehérrel írt szöveget – hogy azért ne legyenek már olyan boldog...) Ezek után kicsit banális lenne Star Wars-rajongóknak ajánlani (ők úgyis házi Bibliaként fogják forgatni) – ajánlom inkább követendő etalonnak azon fejlesztőknek, akik valamilyen témakörben hasonló vállalkozásba kezdenének. Meg ajánlom azoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mire képes a multimédia, ha igazi mesterek csinálják. Meg ajánlom magamat is, mert azért valahogy be kell fejezni ezt a cikket, ugyanis dolgom van: megyek csinálni egy ilyet a Pirxből...



már legalábbis annyit, amennyit Lucas hajlandó volt elárulni. A bemutatót egyébként '99 májusára tervezzük. A második CD-től kezdtem igazán csuklani. A Behind the Scenes címszó alatt ugyanis például rajta van az az eddigi három mozifilm teljes forgatókönyve (sőt, az első részből kivágtott jelenetek videója is!), jelenetről-jelenetre, beállításról-beállításra, apró adatokról megspékelve. Minden snitthez van egy kép is, amely egyben egy interaktív index is: ide-oda kattintgatva megnézhetjük, hogy mi micsoda, ki kicsoda – csoda... A Behind the Scenes menüpontból reménybeli rendezők

Hihetetlen, mennyire meghiűlyt ez a világ. Az ügye még oké, ha valaki egy híres filmszínészt vagy posztartárt van oda, de hogy milliók báványozzanak egy csinos poligonlánykát, az már egy kissé beteges. Ráadásul ez a betegség ragadós: az Eidos által gerjesztett Lara-őrület már slábunkat is megfertőzte. De Ti sem órázatok meg! Nyilván már meg is csodáltátok az e havi címlapunkat – ami már rossz előjel –, ha pedig e cikk olvasásába már idáig mélyedtetek, akkor végkép elvesztetek. Lara

során az derült ki, hogy a második rész egyesek szerint túlságosan akciódús lett, túlságosan lineáris, és talán több logikai feladvány kellett volna bele. Akik kezdetektől fogva elkísérték Larát az útjaira, azok jól tudják, hogy az első részben sokkal szövevényesebbek voltak a pályák, a játéknak úgy kb. 70%-a logikai feladatokból állt. A második rész ezzel szemben pergőbb lett: a játéklőd 60%-át az akciórészek tették ki. A Core most a békés közéletet próbálta megtalálni, vagyis az 50-50%-os

húzatunk elő. Persze még más tárgyakra is szükségünk lesz: ha mondjuk elsősegélycsomagot akarunk használni, a tárgylístát az Esc-pel hozhatjuk be. A kezdők számára egy fontos észrevétel: ha folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, Lara mindig ugyanarra a célpontra fog tüzelni. (Még akkor is, ha az illető már kiműlt.) Ez az automata célzás leginkább a fiúelleneségnek van hasznunkra, hiszen Lara futás közben is – amennyire csak tud – rajta marad a célon. Az alapvető mozdulatokat

FÖLD KÖRÜLI UTAZÁS LARÁVAL

A játék lineáris történetét az alkotók egy egyszerű csellet bontották meg: az indiai, vagyis az első küldetés után három helyre is mehetünk. Indiában Lara egy elhagyatott, csupán mérges kígyók és tigrisek által lakott ősi templomot kutat át. Ennek során össztelálikozik egy kutatóval, aki elég természetesen viselkedik. Az ürge hamarosan teljesen be-

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

A KIRÁLYNŐ VISSZATÉRT

immáron harmadik kalandja elől nincs menekvés: ezt a játékot nem szabad kihagyni.

A "visszaszó betegeknek", vagyis azoknak, akiknek már volt szerencséjük valamelyik Tomb Raiderhez, gondolom nem jelent újat, hogy hősnőnk ismét misztikus kincsek után kutat. A történet nagyon régen kezdődik. Többmillió évvel ezelőtt egy hatalmas meteor csapódott be a Föld légkörébe, nagy pusztítást végezve az akkor még trópusi éghajlatú földrészen, az Antarktiszon. Az emberiség történelmében egy polinéziai törzs volt az első, akik felfedezték a becsapódás helyét. A dermesztő hideg ellenére azon a területen érhetetlen módon bőségesen volt élet, ezért a törzs telepedett, és istenként tisztelte a krátert, ahonnan az élet erejét származtatták. Sok évvel később azonban egy szörnyű eseményt követően a törzs hanyatt-homlok elmenekült...

Ma azon a területen egy kutatócsoport folytat ásátásokat, akik ugyancsak szokatlan dolgokat tapasztalnak. A munkájuk során véletlenül rábukkannak egy sírra, mely mint kiderül, egy matrőze a Beagle-ről. Arról a hajóról, amin Charles Darwin is utazott. Úgy tűnik, a matrőzök közül néhányan járhatnak a kráternél.

Miután a kutatócsoportnak sikerül megszereznie az egyik matrőz naplóját, a cégük érdeklődése hirtelen már nemcsak a kráterre terjed ki, hanem a Földnek több pontjára is. Az egyik ilyen pont India, ahol Lara Croft éppen a legendás Infada kincsét keresi. Nem tudja, honnan származik ez a tárgy, csak azt, hogy az őtani hiedelmek szerint nagy erő lakozik a kőszobrocskában, amit már nagyon rég óta tisztelnek a helybeliek. Hamarosan azonban többet is megtud róla...

ÚJ RÉSZ, ÚJ ARÁNYOK

Az Eidos hosszas kutatómunkát folytatott annak kiderítésére, mit látnának a játékosok legszívesebben a harmadik részben. Az Interneten rengeteg nem hivatalos site-ot meglátogattak, s e körutazás

párosítást célorta meg.

A játékmenet ettől még természetesen maradt a régi: "Itt meg kell húzni egy kart, mire ott kinyílik egy ajtó". A kulcsok keresésén, és a csapadék kijáratán van a fő hangsúly. Újdonság, hogy akad néhány rendkívül személt csapda, ahol nem csupán elfutni, hanem sprintelni kell. Van mondjuk egy hosszú folyosó, melynek mindkét oldaláról hegyes karók merednek, és a két fal egyre közeledik egymáshoz. Itt már a sima futás nem elég: nyomni kell a "?" billentyűjét is, mire Lara még jobban belehúzik. Sprintelni persze csak rövid ideig lehet – mint a víz alatt a levegő fogyaszt, az erőtartályokok feltöltését is egy csik fogyasztása szemlélteti. Ha

jól emlékszem, külsz is sem volt még a második részben, most viszont már át tudunk "csúszni" a keskenyebb járatokon is (guggolás-előre). Jópofa még a csipaszkodás: a fejünk fölött

levő rácson látva végigmászatunk. A fegyverek egy része szintén megújult, új típusú

géppisztoly van például az M16-os helyett. A rakétavetőt is lecserélték: nincs már rajta automata célkvetés, viszont a detonáció jóval nagyobb sugárban pusztít.

Most pedig az újonckor figyeljenek, ugyanis Lara baba mozgáskultúráját igyekszem kielemezni. Cselekedni, kapaszkodni (ugrás közben is), és a tüzelni a Ctrl billentyűvel kell, az ugrás gombja az Alt, a fegyvereket előkapni pedig a Space-szel lehet. Az ugrások "bemeréséhez" sokszor nélkülözhetetlen Lara szemszögéből körülnézni, ezt a numerikus 0 folyamatosan nyomva tartásával tehetjük meg. A terep árnyékolása ebben a részben még tökéletesebb: vannak teljesen sötét sarkok. Ezeket csak jelzőlámpával lehet megvilágítani, amiket a "Z" gombbal

egyéb-ként ezúttal is Lara otthonában gyakorolhatjuk be – a kiképzőpálya alig változott a legtöbb rész óta. (Lara's Home a főmenüben.)



Ez a koma most még felig-meddig normális, de később teljesen megakad, és kénytelenek leszünk kinyírni

Utunk során a kulcsokon és a löszereken kívül, zöld kristályokat is találhatunk, de ezeknek nem igazán értelm, mi a szerepük. (Azonkívül persze, hogy megnövelik az életerőnket.) Még nem is olyan rég az alkotók azt híresztelték, hogy mivel a második rész a szabad állásmentés miatt túl könnyű lett, visszahozták az első rész kristályos mentés-rendszerét, azzal a különbséggel, hogy a kristályokat tel lehet venni, és ott használjuk el őket, ahol akarjuk. Ezzel szemben a játék tesztelésekor azt tapasztaltam, hogy az útleveleink előhívásával megint bármikor, bármennyiszor lehet állást menteni. Lehet, hogy mehet közben mégis megmondhatják magukat a szerzők?



Indiában a szobrok elég rossz szokása, hogy néha megelevenednek



csavarodik: mint Kiderül, nála van a kő, amit keresünk, s ennek energiái kerítették a hatalmukba. Nincs mit tenni: ki kell nyírunk. A játék előző részéhez hasonlóan most is vannak igénybe vehető járművek, sőt, még több is, mint legutóbb. Az indiai helyszín harmadik pályáján szinte végig egy klassz, négykerékű crossmotornal tephelünk, átugrathatjuk vele a folyókat és a szakadékokat. Az ellentételek közül érdekesek a majmok, akik eleinte még nem bántják Larát, sőt, úgy vettem észre, tipiként szolgálnak, megrre me...ünk. Igaz, később bevadulnak, és az egyik meg arra is vetemedik, hogy elfojlon előlünk egy értékes kulcsot.

Sokszor elsősegély-csomagot is hurcolásznak, szóval ezért is érdemes le vadászni őket. Miután Indiában végeztünk, találkozunk egy újabb tudóssal, Dr. Willarddal, aki elmondja, mibe is nyúlunk bele (lásd a bevezetőt). Az örült figurától elvett köszöbrunk valamilyen ismeretlen anyagból készült, valamiből, ami nem földi eredetű. A már említett matrő naplója alapján több ilyen szobor létezése gyanítható, amiket annak idején a babo-

nás tengerész a világ különböző pontjain adott el. Ettől a ponttól tehát több irányba lehet menni. Hogy melyik helyszínt válasszuk először, az persze kihatással lesz a többire. Nevadában például nem árt, ha nálunk van az a rakétavezető, amit az óceániai pályán vehetünk fel.

Óceánia egyik szigetén nem szívesen látott vendégek vagyunk: néhány kannibál akarja megköstölölni Larát, majd épphogy csak megmenekül, máris T-Rexek és egyéb ósálatok üldözik őt tovább. Ezen a helyszínen Larával kajakozni lehet. A második választható helyszín Nevada. A sziklás sivatagban a hírdett 51-es körzetben tehetünk látogatást – a vendégszerető katona-ság el se akarja eresztetni Larát. Meg kell köznünk a börtönből, s mellesleg el kell hoznunk a harmadik szobrot. A sivatagban dűsiben is utazhatunk. Ezek után még az esős London van hátra, ahol hősnőnk amolyan fészkes betörőruhát öl magára. A háztökön és a csatornáknak köztelkedik, s úgy futalag még a Szent Pál Székesegyházalt is meglátogatja. Itt értelem szerűen főként emberi ellentételek vannak: biztonsági őrök, zsoldosok, vagy egyszerű munkások állnak az utunkba. Ha megvan az összes szobor, Lara elutazik Dr. Willard antarktisi bázisára, ahol azonban meglepetésére mutáns tudósok várnak rá – nem igazán békés szándékkal. A hóban motoros szán lesz Lara segítségére. A végjátékban Dr. Willard kimutatja a foga fehérjét: elfojja a követet, és elmenekül egy bányába – a legvégén még egy kis Indiana Jones-os, bányaesőllés száguldás is lesz.

AZ ÖSSZEKÉP

A játék grafikája nagyon szép, s ezért fel is vetődik a kérdés: hogyan tudták az egészet alig egy év alatt kivitelezni. Nos, minden az új editornak köszönhető. Míg az eddigi két résznél minden poligont manuálisan, egyenként tettek a helyükre, addig az új pályaszerkesztővel egy kattintás egy kisebb helyiség kialakításához elég, aminek a kinézetét aztán már csak finomítani kell. Ami eddig 2-3 óráig tartott, immár csak pár másodperces melő. Mi játékosok azonban inkább az új, háromszög alakú poligonokat vehetjük észre az új szerkesztő tudásából. Az eddigi Tomb Raiderekben az egész terep csakis négyyszögletes poligonokból volt összerakva, ezért is volt olyan túlzottan szabályos minden. Most azonban jól megfigyelhetjük – például a fák gyökereit –, mennyivel hatásosabb és természetesebb, ha háromszögeket is használunk. Igaz, ami igaz, a dzsungel helysín ennek ellenére sem nyerte meg a tetszésemet: még mindig túl mesterkeltek a fák, és a 2D-s "papír" brokrok sem túl meggyőzőek. De se baj: a többi helysín annál szebb. Az esős, szürke London pé-

jó szemmel is kell rendelkezni. Ezúttal is vannak ugyanis "kockatologatós" feladatok, csak hogy a kockák most szinte mindig be vannak építve a falakba – csaknem láthatatlanul. Ha egy ilyen hely mellett véletlenül simán elmegyünk, később csak a logikánkra hagyathozhatunk. El kell majd gondolkodnunk, hol is volt olyan elágazás, ahol még nem tettünk semmi lényegeset, és ott kell keresni a megoldást. (A tologatható kockákat csak abból lehet észrevenni, hogy a felületük általában kisebb, négyzetes textúrákból van kirakva.) Vannak kalandos kihívások is, mint mondjuk amikor át kell kelniünk egy mocsáron, de csak a helybéliet tudják, melyik kövekre lehet ráugrani... Az ügyeségi részek roppant pontos, centire kimért ugrásokat kívánnak – igaz, ezt már megszokhattuk. Végül még jó is, hogy bármikor lehet menteni, mert amikor 100 métert zuhanunk vissza egy "telkapaszkodós" jelenetnél, gyorsabb, ha állást töltünk. De ha már a töltésnél tartunk, egy apró negatívum nem értem, hogy az install program minnek hagyja szinte az egész játékot a CD-n, minnek következőben ugyanannyit töltöget a gépünk, mint mondjuk egy PlayStation.

Na persze bármennyit is töltöget, mindig újra fogunk próbálkozni, hiszen a harmadik rész is olyan mint az elődei: abba haghatalatlan. Felemeszt minden szabadidőnk, és még az alvásra szánt éjszakáinkat is elveszi; a kialvatlan, sápadt arc tipikus tünete a Tomb Raider-láznak. És még azzal sem vigasztalhatok senkit, hogy hamar ki lehet belőle gyógyulni. Csak az első helysín felderítése majd két napomba tellett. Összintón sajnálom mindenkit, aki komolyan gondolja, hogy végig akarja játszani.

V.Z.



Nicsak! Egy játékos, aki egyszerre akarta végigjátszani Lara mindhárom kalandját!

dől eszméletlen részletesen meg van csinálva, tényleg hibátlan munka. Technikailag figyelemre méltó még a színes megvilágítás is. Ezt az átlagember talán észre sem veszi, pedig hát ettől válik lehetővé, hogy Lara másképp tűnik ki a valódi nap alatt, mint mondjuk egy jelzőlámpa fé-



A nevadai Mi-Pk igen meleg fogadtatásban részesítik Larát



A Szent Pál katedrálisban a tűzteleletet parancsoló környezet ellenére is kilóg a láb

Tomb Raider III	
FEJLESZTŐ:	Core Design
PIRATÓ:	Edios
WEBSITE:	www.coreindirect.com
MAGYELNÉS:	megjelent
Kétyers	
Minimum:	P166, 16MB RAM
Ajánlott:	P200, 32MB RAM
3D-gyorsító:	D3D
Multiplayer:	nincs
Külső/belbecs	
Látványosság	★★★★★
Látszhatóság	★★★★★
Szavatosság	★★★★★
Zene/bond	★★★★★
Summa summam	
A róla elnevezett akciójáték kategóriájában még mindig a legjobb	
végítélet	
94%	

nyében. Ezekon túlmenően említhetnénk még néhány 3Dfx-es látványosságot, mint hogy klasszról füstöl a pisztoly minden lövés után, vagy hogy még szebb lett a vízeffektus, de talán az ilyen dolgok már el is várhatók egy ekkora névtől. A több mint 20 jókora szint tervezése valóban olyan, ahogy az alkotók ígérték: míg a pályák egy részén az akció dominál, addig a másikon az agytelevényeinket kell megtornáztatnunk. Azt hiszem, ez utóbbi feladatoknál fog mindenki jobban megizgulni, mivel nem csak jó logikával, de

Sin és Sinhődés

Az első személy perspektívából játszható lövöldözős játékokat – mint már megszokhattuk – főleg két felmenőre lehet visszavezetni: vagy a remek grafikájú Quake-re, vagy a szuper interaktív Duke Nukem-re. A Sin esetében viszont az az öröndes meglepetés éri a játé-

ként a bűnnel állunk hadban. Elexisnek pedig meg kell fizetnie a bűnelért.

MEGJÖVŐTETT AZ ÚJ ETALON?

No de elég a körítésből, lássuk inkább, mitől olyan baromi jó ez a játék. A program grafikája a Quake II engine-jét használja, ez tehát már eleve biztosíték, hogy nem valami bővíttal van dolgunk. Ráadásul az engine-t néhány speciális fényeffekttal

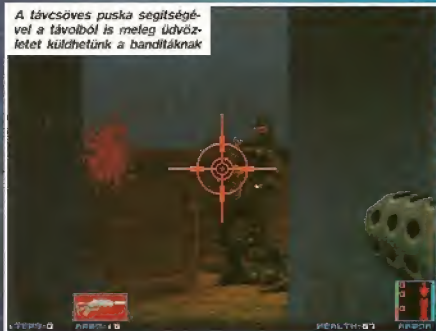
Aljaj! A Diana hercegnőnek álcázott tűzhölgy mindjárt beballag a tűzvonalba...



biztonságos helyre. Néhol akadnak rendőrök is, akik meglepő módon valóban a banditák lőtársán fáradoznak, vagyis a mesterséges intelligencia is egész potás. A legfőbb segítség azonban valóban kétségtelenül J.C., a diszpécser: valójában a vele folytatott beszélge-

téseink teszik igazán kalandossá és átélhetővé a játékot. J.C. – azonkívül, hogy tanácsokat osztogat és megjegyzéseket tesz az éterben – magas fokú kalóztudományával van segítségünkre: megnyitja előttünk a komputer által blokkolt ajtókat. Hősünkhez hasonlóan ő is egy külön személyiség, például ha céltalanul törünk-zúzunk, odaszól nekünk: "Akkor ettől most boldogabb vagy?"

A játék egyedül megoldásai nagyon megnyerték a tetszésemet. Az, hogy a bank biztonsági rendszerét egy számítógépen keresztül lehet ki-



kost, hogy mind a kettőt egyformán nevezhetni elődnek. Egy olyan játékról van szó, ami látványosabb a Quake II-nél, s mindemellett több tereptárgy használható benne, mint a Duke Nukemben.

Az események színhelye egy Freeport nevű nagyváros a nem is olyan távoli jövőben. Egy dűskeblű kisasszony (bár inkább a boszorkány jelző illene rá), Elexis Sinclair egy biokémiai vállalat örököséként valami ördögi tervet forral az emberiség ellen. Hogy mit, azt még pontosan nem tudni, de a városban az utóbbi időben kőszá hírek keringenek különféle mutánsok felbukkanásáról, akiket állítólag bizonyos öltönyös fickók még a hatóság megérkezése előtt eltüntettek... Bármilyen csinos is tehát a doktornő, nekünk John R. Blade ezredes szerepében halálos elenséget jelent, hiszen a Hardcorps nevű speciális rendőri egység tagja

Az igen bájos vonalakkal rendelkező Sinclair ZX Elexis kissé mérges az egyik beosztottjára



feljavították, és az objektumok kidolgozásán is szépítettek. Remek az összkép, sokkal realisabb minden. A falakra felhúzott, nagyon eltálatott textúrák maximálisan egy koszos város benyomását keltik, s minden pompásan van árnyékolva, az

egyres helyszínek pedig hihetetlenül valóságosak. Tisztára mintha egy igazi bankban járnánk az első küldetésben, majd később a megszólalásig olyanok, mint a valódi romok.

Ehhez még hozzájön a már említett nagy fokú interakció: a cselekvés billentyűvel gyakorlatilag mindent megpiszkálhatunk, ami csak a kezünk ügyébe akad. Ahogy a Duke Nukemben, itt is meg lehet ereszteni a csapokat, lehúzogathatjuk a kloztyókat, telefonálha-

tunk, működtethetjük a kőlaautomatákat, egyes monitoroknál megnézhetjük a biztonsági kamerák képeit – még a szemetesekük fedelét is megbillenthetjük. Ha nincs is ezeknek sok értelmük, akkor is nagyot dobna a játék hangulatán. A Duke Nukemtől eltérően ráadásul itt még komolyabb eszközöket is igénybe vehetünk, mint például az építkezésen, ahol beülhetünk egy daruba, hogy aztán annak lengő súlyával döntünk el egy nagy gerendát. Nem sokkal később motorozhatunk is, ha kedvünk van hozzá. A küldetések egyáltalán nem szokványosak, mivel az egész akció egy jól kidolgozott, fordulatos történetre alapozódik. A játék elején csupán egy sima bankrablászhoz riasztanak minket, ám aztán hamarosan kiderül, hogy a bankrablást valószínűleg valaki megrendelte. Az álarcos rablók egytől-egytől jól kiképzett katonák, és olyan rakétalövedékek fogadják a helikopterünket, amilyen a sarki trafikban aligha kapható. Elkezdjük tehát üldözni a rablós értelmi szerzőjét, a maffiózó Mancinót, és mire a

gyanúnk úgy négy-öt küldetés után beigazolódik, a szerencsétlen nyomorultat valaki szörnyeteggé változtatja, és úgy fogunk végezni vele. Innen indulnak el a szálak a SinTek vállalat irányába, és így merülünk el egyre mélyebben – 38 pályán keresztül – Freeport alvilágában. Az alvilágot akár szó szerint is lehet érteni, hiszen koszos sikátorokban, metróalagutakban folyik a gyilkos küzdelem, és a mutánsok látványa sem emlékeztet a Hotel Rákóira. Jó dolog, hogy nem pusztán ellenséget látni a képernyőn. A bankrablók irodistákat ejtenek tűszul, az aluljárókban csövesek melegednek – mindenhol van néhány civil. Még beszélhetünk is velük: a tűszok nem győzik hálálkodni, ha elküldjük őket

kapcsolni, még csak az egyszerűbb feladatok közé tartozik, de amikor az építkezés gödöréből egy magasban kiálló csőhöz kell feljutni, az már érdekesebb kihívás. Meg kell mondjam, sokszor a hangok vezetnek nyomra, mint az utóbbi esetben is. Nyikorgásra figyelünk fel, és a magasban egy acélgerendát pillantunk meg egy daru horgán himbálózva. A megoldás innenől már pofonegyszerű: leljünk onnan a gerendát, ami leérkezve eltör egy vízcövet, mi pedig az emelkedő árral

Hanyatt babám, ha szeretsz!



feljutunk a csatornanyíláshoz. A küldetések sokszínűségét bizonyítja az a misszió is, ahol rejtőzködni kell maradnunk. Amikor elérkezünk a Sin-Tek laboratóriumához, úgy kell beosonnunk, hogy a recepciós nő nehogy észrevegyen minket.

A játékban használatos fegyverekre szintén nem lehet egy rossz szavunk

bal lehet váltani. A billentyű lenyomásával a távcsőves puská esetében orvlövészkedhetünk, míg a géppuskánál gránátvető üzemmódba kapcsolhatunk. A gránátokon kívül persze van más robbanószer is: a leggyakrabban távirányítható pók-aknákat találhatunk, az egyik legfélelmetesebb eszköz pedig a rakétavető. A Sin – mint a fentiekből sejthető – a vérhő játékok táborát gyarapítja, sőt mondhatni rögtön az élbolyba sorolandó. A vér a falra spriccel, s minden egyes sérülés meglátszik az ellenfeleken, méghozzá ott, ahol eltaláljuk őket – e tekintetben is sokat javítottak az engine-en. Ugyanez a helyzet a bekapott találatokkal is, hőshünk ugyanis kívülről is nézhetjük, így tehát nem árt szépen felöltöztetnünk emberünket: külön találhatunk sisakokat, golyóálló mellényeket, és nadrágokat. Visszatérve azonban a brutalitásra: a hullák tökéletesen úgy terülnek el, ahogy a lövés erejétől az elvárható, és a maradványaik is nagyon eredetiek. Ha megfigyelünk

például egy fejlovást kapott fickót, láthatjuk, ahogy a koponyája hátul kiszakadt. Jó, tudom, az ilyen részletek már szinte az izléstelenség határát súrolják, úgyhogy lépünk is inkább tovább.

Mielőtt éles küldetésre indulnánk, nem árt a fegyverek használatával tisztába jönni. Erre való a főmenü

HeadQuarters ikonja, amit aktiválva a főhadiszállásunkon kezdhetünk kóborolni – mondhatni ez is egy külön pálya. Az ajtókon belépve gyakorlószínteken próbálkozhatunk az igazi helyzetek szimulálásán kívül még agyaggalamblovészettel is szórakozhatunk.

A játék deathmatch módja olyan, amilyen egy Quake II utódtól elvárható. A 14 speciális pálya ugyanolyan klassz kidolgozású,

mint a normál szintek, nagyszerű arénákat biztosítva ezzel akár 32 játékos számára is.

SEMMI SEM LEHET TÖKÉLETES

Sajnos a legjobb dolgokat általában el szokták rontani, s ez az iratlan szabály a Sin esetében is érvényesül. A legeslegidegesítőbb dolog a töltési idő. Amikor elkezdtem játszani a Sinnel, többször is a reset gombhoz nyúltam, mert teljesen úgy tűnt, hogy töltés közben lefagyott. Jónéhány próbálkozás után jöttem rá, hogy egyszerűen csak várni kell (hogy mire, azt nem tudom). Akár 3-4 percig is türelmetlenkedhetünk – valami bug van a dologban. Azt egyébként az alkotók sem tagadják, hogy nagyon "nyers" kódot dobtak piacra, hiszen amint megjelent a já-



ték, máris beigérték egy patchet hozzá. Hibák tehát bőven akadnak, példának okáért az AI. Nagyon szuper, hogy az ellenfelek elbújnak a falak és a tereptárgyak mögé, de a rendszer néha teljesen leblokkol. Az első főellenséget, a mutáns maffiózót például minden nehézség nélkül győzttem le, ugyanis lemerevedett, mint egy kőszobor.

A játék menüje is enyhén szölvá fércmű, amit jól példáz az, hogyan lehet egy egyszerű hardveres gyorsítást bekapcsolni. Nem elég beállítani a Video Options-menüben, hogy mondjuk egy 3Dfx kártyánk van, utána egy másik pontnál is ki kell választani a hardveres gyorsítást, pusztán azért, hogy rábökkünk a konfigurációnk képességeire. (Ezt melleleg automatikusan is felismerhetné a program.) Rádásul ezután még mindig nem aktiválódik a kártya, csak akkor, ha az egész műveletet az Apply-jal hagyjuk jóvá... Azt is a készítők figyelmetlenségével tudom csak magyarázni, hogy az irányítás a lehető legrosszabbul van beállítva – szerencsére ezt kedvünkre módosíthatjuk. Alapbeállításnál érthetetlen módon bizonyos billentyűk ki sincsenek jelölve. Egyébként

A szögkúls a kétkerekűn a Motrogeddon 2 alcímét is viselhetné



tegyük át az egészet mindjárt egyszerű irányításra. Azt is erősen javaslom, hogy a Game Options menüpontnál a Free Lookot kapcsoljuk be, különben az egeres lezárás aktiválásához kénytelenek leszünk még egy plusz billentyűt nyomni.

Hogy mennyire tudjuk élvezni a Sint, az végül is attól függ, mennyire nyeljük le a felsorolt hibákat (az Activision vagy a Ritual stúdió-járol egyébként már letölthető a patch, ami korrigálja a legtöbbet). Ha ezeket a bosszantó jelenségeket már eleve kiszűrtek volna,

most minden további nélkül a legjobb lövöldözős anyagnak kiáltanám ki a Sint, így azonban kicsit vissza kell fognom magam. Valahogy nincs az ínyemre ez az "előbb kiadni, majd később javíthatni" megoldás. Első-

sorban azok járnak jól, akik rendelkeznek Internet hozzáféréssel, s így "elpatchelgethetnek" vele.

V.Z.

Sin

FEJLESZTO: Ritual Entertainment

KIADO: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGLIKENES: rangelt

Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: OpenGL

Multiplayer: 8/hálózat, 32/Internet

Külsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavathosság
Zene/bóna

Summa summarum

A programhíktól eltekintve zsenilis lovoldozós örlet

végítélet

93%

se. A Magnum már önmagában is komoly eszköz, nemhogy hangtom-pítóval, a shotgun pedig irtózatosan brutális, közvetlen közelről szó szerint szaggat. Az ellenfeleinktől frankó géppisztolyokat orozhatunk el, van aztán még nehézgéppuska, és nagyon szórakoztató a mesterlövészpuska is. Ez utóbbi két fegyvernek az különlegessége, hogy két üzemmódjuk van, melyek között a "fegyver használata" gomb-

Az egyszerű játékos rendszerint szent áhitattal várja, ha egy olyan játék újabb részének megjelenéséről érkezik kellemes hírek, amelyek felmenői a maguk idején saját stílust teremtettek. Így volt ez a Popolousszal, a Sim Cityvel, és persze nincs ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepesek valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idei karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosaként jelent meg. Nem hiányzik, hogy különösebben be kellene mutatnom a stílust, de ha mégis, akkor valahogy eképpen summázhatnám: sok-sok kis tesze-tosza ugribugri lötfüti ilyen-olyan cökmökjével jón-meg ide-oda. (Ezt a mondatot egyébként akár be is rakhatjátok a karácsonyfára.)

Az utolsó rész óta már jóhónány operációs rendszer és processzorgeneráció felelt a Microsoft és az Intel medrében, szóval a trilogia új daraja már csak elég távolról emlékeztet elődeire – és az nemcsak a látványra vonatkozik. A játék szövegje szerint "Egy új éjszaka a kis csózákkal sosem lesz ugyanolyan!", és ez nemcsak a sajátos kategóriájának köszönhető, hanem annak is, hogy – talán a C&C-klónok áldásos hatásának köszönhetően – három különböző népet állítottak szembe egymással, akiknek gazdasági alapjaik ugyan emlékeztetnek egymásra, de technológiá-

nek, megelégteli, hogy alárendeltjei egész napjukat lompolással töltik felhők közötti palotájukban. Az öregedő Jupiter hatalmas pocokot eresztett a mértékelen borfogasztástól; Hórusz, az egyiptomiak sólyomfejű istene kizárólag azzal foglalkozik, hogy a Gösser vagy a Löwenbrau sömárka nevét lehet-e egyszerűbben leírni egy hierogliffal; míg Ch'ih-Yu, a kínaiak sárkányistene már csak akkor képes lángokkal büszkülleni, ha egy öngyújtóval belobbantja rizspálinkát báuzó lehelletét. Mivel ez így nem állap, ő egy Benetton színekben pompázó kigyó alakjában leszall közük, és a létszámpot jegyében ultimátumot ad nekik: mindegyiküknek ki kell jelölnie egy-egy vezetőt a népéből, aki – természetesen a többi nép rovására – megmutatja, hogy az övé a legtalpraesettebb.

blakban szerencsére nem a hadjárat küldetését köszönnék vissza: van egy pár előre definiált pálya is, de gyárthatunk magunknak egyedül is, ha úgy tartja úri kedvünk.

IPARI ÉS GAZDASÁGI KAMARA

A feladat nagy vonalakban nem változott: a sok kis csózával meg kell hódítanunk az egész pályát. Mivel többen is vagyunk, az ehhez vezető legegyszerűbb – és mellesleg egyetlen – módszer az, hogy vidámabb focimeccsek mintája alapján nagyokat verünk azok hátára, akik más színű pólót viselnek, mint a mieink. Ehhez szükség lesz katonákra, a katonákat ellátó ne-

épületek alapját, míg a kőművesek felhúzzák a házat, ha van a helyszínen megfelelő mennyiségű építőanyag. A szállítómunkások hurcolják a rendelési helyükre a különböző árukat. Ez nyilván időbe kerül, tehát az egyazon termelési láncba tartozó épületeket célszerű egymás közelébe telepíteni, hogy a nyersanyag mielőbb eljussjon felhasználási helyére. A második részben tapasztalt forgalmi dugók ritkás hajó ismerőinek nagyon kellemes újdonság, hogy most már nem nekünk kell az utakat megépíteni: kialakulnak maguktól, ha sok a járókelő, de egyébről a szállítási árkon-bokron keresztül is működik. A pillanatnyi helyzetnek megfelelően a Telepesek-menüben szabályozhatjuk, hogy a populációnk mekkora száza lék dolgozzon a fenti három alapvető foglalkozásban, a maradékból válhatnak szakmunkások, többek között katonák. Ehhez egyrészt szükség van az épületekre, ahol dolgoznak, másrészt a legutóbbi esetben valamilyen szerszámmal. Szintén új vonás, hogy a telepesek most nem nőnek ki a földből, ezért időről-időre új lakóházakat kell építenünk (most abból nőnek ki...).

Építőanyag: Mivel az új épületekhez köre és deszkára lesz szükség, minden parti elején gondoskodni kell a megfelelő utánpótlásokról. Az előbbi nem nagy ügy: telepítsünk a földből kiálló sziklák mellé egy kőbányászt. A deszkagyártás már többfázisú művelet: az erdőszéli kis tanyákban élő favágók ellátják rúnkók-

THE SETTLERS III

juk, kultúrájuk és szokásaik lényegesen különböznek egymástól. Csak egy példa: míg a rómaiak épületeikhez közel egyenlő arányban használnak deszkát és követ, addig az egyiptomiak sokkal nagyobb előnyben részesítik a követ, a kínaiak pedig előszeretettel használnak inkább fát. Külön műsorszám a kulturális (vagy inkább vallási) különbözőség, ami egyben a játék legnagyobb újítását is jelenti: lévén a Settlers tulajdonképpen "istenszimulátor", a szerzőknek színte kínálta magát a lehetőség, hogy a gyarló és földhözragadt emberi ténykedéseken kívül a játékos különböző deus ex machinákkal is (deus ex machinálhaszon). Hát ki is használták ezt a lehetőséget. Az egy más kérdés, hogy a hagyományos felfogástól egy KIS-SE eltérő szerepben találkozzunk majd az ismert mitológiai személyekkel...

Az istenek különböző viselt dolgai – mint arról a Walt Disneytől intróba értesítünk – egyben kerettörténetet is szolgáltatnak a játéknak (vagy legalábbis a campaign résznek). Minden istenek istene, akikt nem egyszerűséggel csak "ő" néven emleget-

Vesztesekre nincs szükség, az isteneiket pedig még a szakszervezet sem menti meg a munkanélküliség istenek keserű – és egyben alkoholmentes – kenyérétől...

Campaign, azaz hadjáratot játsza a nehézségi fokozatot meghatározza, hogy melyik nép élére állunk, és a sikeres küldetések után tovább bonyolódik a történet, amelyben köztags istenünk is lassacskán megembereli magát. Természetesen mód van gyakorlásra, valamint önálló szcenárió megvívására. Utób-

hériparra, az ezt tápláló mezőgazdaságra, na és főleg ezek megfelelő működtetésére. Bármilyen épületet most is csak saját területünkön tudunk építeni, amit szokás szerint a póznák mutatnak. Szűz területek birtokbavételének két módja van: egyrészt az, hogy őrtornyot építünk a határra, ami hatótávolságának megfelelő mértékben kitolja a határt; másrészt pedig egy telepésünket pionírrá alakítjuk, aki szög komótosan birtokba veszi majd a kijelölt területet. Ha két nép közös határral rendelkezik, akkor további területsszerzés már csak bálor hadaink bevetésével lehetséges. Az épületek – rendeltetésük szerint – négy csoportra vannak osztva: ipari, gazdasági, katonai és polgári létesítményekre. Egy épület kiválasztása után a program jelzi, hogy hova lehetne felhúzni, a pontok színe és sűrűsége pedig az építési időt, illetve hasznosságát mutatja.

A nem szakmunkáit végző telepések három alapvető csoportba oszthatók. A lapáthúszárok kiáássák az új

kel a fűrészüzemet, de nem árt melléjük egy erdész sem, aki csemeték ültetésével biztosítja a fautánpótlást. Mivel a fák jóval gyorsabban nőnek, mint ahogy kirágják őket, néha azért nem árt ledállítani a "termelést", mert idővel úgy fog kinézni a környék, mint a Robin Hood egyik viharosabb forgatási napja. Ha az építanyag utánpótlása nem elegendő, akkor ugyanígy le lehet állítani egyes építkezéseket (átírányítva ezzel a szállítást a legszükségesebb helyre), krónikus esetben pedig egy épület lebontásával visszanyerhetjük építőanyagát felét.

Mezőgazdaság: Ez az ágazat termeli a kaját a nehéziparban dolgozó bányászoknak. (Igen, csak ők kajálnak a játéknak, a többi telepés és katona hozott otthonról uzsonnát.) A legegyszerűbb kajaforrás a hal, amit a tengerparton szorgoskodó halászsunk pecázik ki a vízből. A többi kajához már szükség lesz gabonafarmokra is, ezek öntözéséhez pedig a folyó mellé épített vízműre. A búza aztán szolgálati kajául a vágóhídra szánt malacoknak, a csacsiknak a szamárfarmon, vagy mehet a malomba, ahol a molnár lisztet őröl belőle a péknak.

Mezőgazdák: Ennek alapját a heggyekben folyó bányászat fogja szolgáltatni. Egy új bánya telepítéséhez persze nem árt

Közepesen ideális hely a favágó kunyhójának





Az egyiptomi építéset a piramis-jellegű formákkal kedvel

előbb egy kis földtani kutatás: az egyik telepünket geológussá változtatva kizavarhatjuk a hegyekbe, ahol kis táblákkal jelzi a különböző érlelt helyeket. Mindhárom nép ismeri a vasércet, a szén és az aranyat. A vasércet a vasolvasztár rudakba önti, amelyből a szerszámok és a szakmunkásoknak szükséges szerszámok, a fegyverkovács pedig kardot, lándzsát és íjat készíthet. Mivel minden munkafolyamathoz szén is szükséges, igen sok szénbányára lesz szükség. A rómaiaknál egyébként szénbányák hiányában a faszénkészítést is gyárthat szén deszkából, de ez kissé kevésbé hatékony megoldás, mint egy frankón termelő bánya. Az aranyolvasztár az aranyat szintén szén segítségével önti rudakba. Pénzre ugyan nincs szükség a játékban, viszont katonáink

hatjuk egyes áruk szállítási prioritását, a tárolt cuccal pedig kereskedhetünk. Mivel a birodalmunk nem feltétlenül összefüggő terület (jó pár küldetésben például több szigeten vannak emberkéink, de a pionirokkal akár ugyanazon kontinensen másik végében is létrehozhatunk egy új populációt), a belkereskedeleme mindenképpen szükség lesz. Ezt szárazföldi úton a piactérre indított szármárkavonokkal oldhatjuk meg, de használható vízi út is: a hajóépítő műhelyben gyárthatunk kereskedelmi hajókat, amelyek a dokkba szállítják a cuccainkat. Mivel a számítógép irányította játékkal nem lehet kereskedni, a külkereskedelem főleg multiplayer játéknál lesz szerepe: kiegészíthetjük például valamely szövetségünket, de gátlástalanabb üzletemberek akár az ellenséggel is köthetnek üzletet.

KATONADOLOG

Egy hozzánk hasonló derék imperiálisnak a jól működő gazdaság természetesen csak a háttérrel szolgálja a hadsereget, de egyébként pacifista posztizipik is előbb-utóbb kénytelenek lesznek katonai eszközökhöz nyúlni, ha nyerni akarnak. A katonai épületek közül már volt szó



juk az ellenséges vonalak mögé. Ilyenkor azonban nem árt figyelni rá, mert ugyan a civilek ügyet sem vetnek rá, de az ellenséges katonák legalább olyan előszeretettel szoktak nyakon vágni, mint mondjuk a föld mélyének titkaiba feledkezett geológusunkat. A játék logikája alapján katonai épület lett a fegyverkovács háza is, ahol vasrudakból és szénből kard, lándzsá és íj készül automatikusan, de itt is meg lehet adni prioritásokat. A fegyvereket hordáraink a barakkba szállítják át, ahol a még mankánélküli telepeseinket besorozhatjuk katonának. A fegyverekből már kiderülhetett, hogy három fegyvernemünk lesz: a

nak már be), és ha nem főképpen nyílt a terep, akkor kicserélhetjük a mozgástáskát is.

Mint tudjuk, katonáink lelkivilágára igen pozitív hatással van a minél több aranyrúd (vagy egyiptomiaknál a drágák). Ez elsősorban a támadó hadműveletekre érvényes, hiszen védelemben mindig országnak küzdenek. Hódító hadjáratokat tehát lehetőség szerint nagy túlerővel, vagy nagy aranytartalékokkal (esetleg mindkettővel) indítsunk. Elméletileg lehet támadni egyes épületeket is, de az elsődleges célként inkább az épületek védő őrtorony lebegjen előtűnk. Ha ugyanis elfoglaljuk, akkor igen kellemes események következnek: az őrtorony hatóköré csatlakozik birodalmunkhoz; a környéken levő összes épület összeműk, és építőanyaguk fele, illetve az ott tárolt cuccok hadiszakmányaiként hozzánk kerülnek; az ellenfél telepével pedig gyorsan az új határ mögé pucolnak (ha nem tudnak, akkor csendes sikollással előbb-utóbb megérnek istenükhöz). Mondjuk jobban festene, ha átlátnának, és az épületek nekünk dolgoznának tovább, de így se rossz...

A végső cél persze a teljes győzelem, de azonos erőviszonyok esetén a saját gazdaságából kiindulva egy átlagos stratégia előtt is egyértelmű, hogy melyek az elsődleges célpontok. En például előszeretettel szoktam támadni a barakkot vagy a fegyvergyártó műhelyt, és persze az aranyraktárakat. Utóbbit egyébként a számítógép is komálja, mert eddig mindig varcosok disznóként rontott a határ közelében épített raktárakban tornyosuló csillag rudak felé – a környéken felsorakozott fogadóbizottság azonban hamar lehűtötte ezt a nagy vehemenciát... Mivel a csapatok könnyen és gyorsan mozgathatók akár vizen is, szintén nagyon jól lehet operálni az ellenfél hadműveleteivel: néhány füstföldet keleten magára vonja az ellenség főerőit, mire nyugaton megindulnak az enyémek – trallal! Másik kedves módszer a megelőzés: egy-egy őrtoronyt akkor is érdemes elfoglalni, ha szinte biztos, hogy egy ellentámadással szemben nem fogjuk tudni megtartani: mivel a környéken levő épületek összedőlnek, az ellenfél győztől természetesen kap, másrészt pedig pótlásukig egy csomó időt veszít.

Ha pedig egyetlen trükk sem vált be, még mindig buzgón fohászodhatunk istenükhöz...

ISTENÜCCSEI

Az istenek szereplése a játék legnagyobb poénja: nemcsak egy enyhén debil kerettörténetet szolgáltatnak, hanem egy jó adag szegélyt is hű követőinknek. Mint az az intróbuli káder, mindhárom isen gyároló akkolista, így tehát mi sem természetesebb, ha követjük sűrű italdozatokat biztosító őket hitbuzgalmáról. A római vancellér bort termel a szőlőben, az egyiptomi sűrűítő TÄNLEK isteni nedűt gyárt a gabonából, míg a kis kínai kínálfőző elsősorlatyú szakét párol a rizsből. Az elkészült piát a hordárak a kis templomokba (illetve az egyiptomiaknál a szfinxbe)

Jó reggelt, lemmingek!

moralja annál magasabb, minél nagyobb aranykészletet halmozunk fel. A kínaiak bányászhatnak ként is, ami a főporkészítéshez szükséges alapanyag, míg az egyiptomiak drágakövet, ami hasonló hatással van a sereg lelkiállapotára, mint az aranyrudak. A bányászok hális egy népség: nem elég, hogy csak akkor dolgoznak, ha van kajájuk, de az sem mindegy, hogy milyen az a kaja: a vasbányász például a disznóhúst komálja, a szénbányász a kenyérről lelkesedik, az aranybányász halon él, míg a kis kínai kénbányász nyilván rizst akar. Ha nem kapják meg a kívánt kaját, akkor csak komótosan

altalmazzák a hatókörükben levő épületeket. Egy őrtorony "működéséhez" szükséges az is, hogy egy karddal felfegyverzett katonák beszállítsák magát, építéskor tehát küldjünk legalább egyet a közelébe. (Mérrettől függően egyébként többet is elhelyezhetünk a helyseregben.) Hasonló épület a kilitőrtorony: ebbe nem kell katona, viszont a határ mellé felhúzza jó messzire bekukucskálhatunk vele az ellenség felderítetlen területére. A felderítés másik módja az, ha az egyik telepünkől kémet csinálunk, és beküld-

kardosok és lándzsások alkotják majd a támadókat, míg az íjások – nem kimondottan rajgaván a kéztusaért – kicsit távolabbi nyílzáporral támogatják őket. A katonákat mozgathatjuk egyenként, vagy a C&C-klónokhoz megszokott módszerrel többet kijelölve csoportosan is, akár több átlomból álló útvonalon vagy járőrözve. Hál'istennek nem hadrendben mozognak, mint inkább japán turistacsoportként. A nagyobb csődelőlőből Shifflet kiválaszthatjuk az azonos fegyverzetűket, illetve a kijelöltekhez Altalt hozzá lehet rendelni egy számbilentyűt is, és így csapattektekként azonnal kijelölhetők. A hadművelet természetesen nem csak a szárazföldre korlátozódik: a nagyszabású deszanthadműveletek végrehajtásához a hajóépítő műhelyben hat főt belagadó csapatkijelölő hajókat tudunk majd gyártani.

Mindhárom nép rendelkezhet "tüzérséggel" is, amelyek igen kellemes folytonosságú hánnyokat okozhatnak az ellenfelek épületeiben: a rómaiak katapultált bombázók a gáz ellent, az egyiptomiak ballisztákkal lövik, míg a kínaiak ágyúkkal durrogatnak a konkurenciára. Mindhárom "ágyú" építésére egy speciális épület szolgál, és bevetés előtt nem árt iszert is gyártani/felhalmozni. Sajnos ezeket a kellemes kis eszközöket nem lehet hajón szállítani (vagy legalább is nekem nem sikerült meggyőzni őket, hogy szállja-



Minerva

A tudás istenasszonya a sok keresztjevénytől kicsit már megfáradt – hívhatjuk Enervának is



Hórusz

Egyiptom sólyomfejű istene, aki igen kifinomult ízléssel rendelkezik: élhal a sórért



Jupiter

A rómaiak főistene, aki mára pocakos, lötytyedt vénemberként lép előnk



Q'nqura

'Ő' csinos úgynöke, hal hatályú, hal fűs alakjában. Titkon mindhárom főisten szerelmes bele



Cupido

Vénusz béképlét fia, aki egész nap képes gyönyörködni protein-duzzasztotta izmaiban



Ch'ih-Yu

A királok rettegésestene, aki a maga ostromba módján csak Q'nqurának akar imponálni



A második küldetés után Q'nqura más tollaival ékeskedik, de Jupiter ettől még jól éri magát

pionírrá változtatja. A tüzes ajkú Ch'ih-Yu alapvető varázslata, hogy megolvastja a jégmezőket, de tud sziklákat növesztetni, hallá változtatni disznóhúst, és persze ajándékoszt szórni az égből. A követ csak ritkán használó kinalaknak jól jöhet, ha mondjuk vassá változtatja a felesleget, de az sem baj, amikor az ellentelek csak feleszt sebezhetik katonáinkat. Egy varázslattal megkészszeresheti a katonák támadóerejét, sőt, ha olyan őrtornyunkat érte támadás, amit nem tudunk felmenteni, egy csapatunkat a szelek szárnyán röphetheti a varázslatot alkalmazó paphoz.

SETTLERS III VS. KNIGHTS AND MERCHANTS

Mivel a Settlers III elég sajátos kate-

szállítják, ahol azok manávé alakulnak. A nagy templom (vagy piramis) megépítése után papok kezdenek előbukkanni a mélyéről, akikkel a manát isteni varázslatokra cserélhetjük. Mind a három isten nyolc, egymáséttől teljesen különböző áldás-szolgát alátvalóinak (vagy éppen átokkal az ellenségnek). Jupiter például betekinthet az ellenség területének egy ismeretlen részébe, ültöt esőt bocsáthat a földre, meggyorsíthatja a termés beérését, felére csökkenti a támadó ellenség morálját, esetleg hasznos dolgokat hajgál az égből. Szintén nem jön rosszul, amikor arany hiányában átváltoztatja a vasat, vagy amikor a felére csökkenti az ellenség bányái-



A római "Tengerészgyalogosság" behajózásra vár



góriát képviseli a maga nemében, saját magán (illetve elődein) kívül maximum az októberi számunkban tesztelt Knights and Merchants szolgálhat összehasonlítási alapul. A körítésben, úgy mint grafika és hangok maximum

nak kapacitását, de a legjobb varázslata mindenképpen a civilizálás, ami átállítja az oldalunkra az ellenfél alattvalóit. Hórusz két mezőgazdasági varázslata sivatagá változtatja a tájat (ami elég egészségtelen a kinalak mocsaras vidéket kedvelő rizsföldjeinek), vagy épp ellenkezőleg: "kicsit" megnöveli a belvíz szintjét. Képes disznóhússá változtatni a halat, rágyújtani az ellentelekre az erőt, és persze ő is sokat pörög a földre hullajtani. Három legkeményebb varázslatával megkészszeresheti a katonáid támadását, egy tornádóval a megjelölt helyre röphetheti az ellenséges katonákat, illetve a támadó társakat

izlés kérdése dönthet, mert a grafikusok mindkettőnél mindent elkövettek, hogy a játékos az első fél óráját a kis tick-on vi-gyorgóra töltse a játékkal – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a K&M hi-color szín-mélységben 1024*768-ban is kiválóan futott egy szimula 16 megás P133-on, míg jelen elmékedésünk tárgya már 800*600-ban is erősen berzenkedett. Az audióról szóló zenéje viszont esőrángú: minden néphez négy önálló kompozíció tartozik, és szerencsére a jeles szerző komponálás-

nál szem előtt tartotta azt az apróságot is, hogy szegény játékos órákon keresztül fogja haligatni zöngeményeit. A K&M-ban inkább törekedtek a minél nagyobb realitásra, akár a játszhatósággal szemben is, a Settlers III-nál viszont épp fordítva zajlott az ügy: például nyilván biódi, hogy az egész kolóniából kizárólag a bányászok éhesek – viszont abszolút nem baj, én leszek az utolsó, aki ezért reklamál! Jupiternek (vagy Blue Byte-nak) hála, hogy az előző részek tapasztalatai alapján a forgalmi dugók gordiuszi csomóját átvágták azzal, hogy kiiktatták az utak kérdését: igaz ugyan, hogy így kicsit nehezebb a településtervezés, de legalább nem az időtlen hordárak feletti idegeskedéssel töltjük a játék nagy részét. Szintén nagy öflet, hogy az elődöktől (és a K&M-tól) eltérően a telepések munkáját nem teljes mértékben az AI irányítja: különféle prioritásokkal szabályozhatjuk a dolgokat, és – főleg! – minden egyes épület lakójának áthelyezhetjük a működési területét. A K&M-ban egy szerien sziklotozom kellett, amikor a kretén erdészem oda telepített egy facsemetét, ahova építeni akartam, és azon kellett imádkoznom, hogy a nemkülönbön kretén favágó pont azt a fát szemelje ki következő áldozatának. Itt viszont csak elég áthelyezni a működése középpontját az útból levő tuskóra és pár másodpercen belül már lehet is építeni. Szintén a Settlers III megvalósítja a nyerő a katonák velt dolgal, és főleg a campaign

terén. A II. rész legnagyobb hibája az volt, hogy szinte minden egyes küldetése ugyanolyan volt, így idővel kicsit leült a dolog. Most erről szó sincs: minden egyes pályán teljesen új környezeti és politikai környezetbe kerülünk. A három különböző népből rejlik kombinációs lehetőségek és a szabadon definiálható pályák révén pedig multiplayerben egyszerűen verhe-



Hórusz szíve megdobban, amikor bátor hadai támadásba lendülnek a gaz rómaiak ellen

tetlen. Vannak ugyan apróbb marhaságai (ha már ki-írta, hogy nyertem, igazán továbblehetne magától is a következő küldetésre; nem ártana, ha elefelejtén azokat az üzeneteket, amelyek már rég nem aktuálisak, stb), és még lehetett volna disztítani egy két dol-gal (változtosabb katonai egységek, netán egy kis diplomácia), de még így is világjajnok játék!

... lenne, ha nem lett volna az a kis problémám az üzembiztonsággal. Nekem ugyanis rendszeresen kifagyott. Jó, ez esetleg még betudható annak (nem tudható be, de tudjuk bel), hogy nem pont azokkal a paraméterekkel játszottam, mint amit az igen felhasználóbarát setup javasolt szerény kis konfiguráció-móhoz. Az viszont már nem, hogy az új játékállásomból három nem tudott visszatölteni. Erős a gyűm, hogy – a Sinhez hasonlóan – egy enyhén bugos verzió séttát ki a piacra, amit majd egy patch fog orvosolni. Ez egyébként valahol szerencse is: ha nem így lenne, az életben abba nem tudtam volna hagyni, és sósam született volna meg ez az ismertető.

Settlers III

FEJLESZTŐ: Blue Byte

KIADÓ: Blue Byte

WEBSITE: www.bluebyte.co.uk

MEGJELÉNS: megjelent

Kettyere

Minimum: P100, 32MB RAM

Ajánlott: P166

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: 8/hálózat, 20/Internet

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/bóna

Summa summarum

SOK új epizoda lesz meg ezekkel a kis fickókkal sohasem ugyanolyan

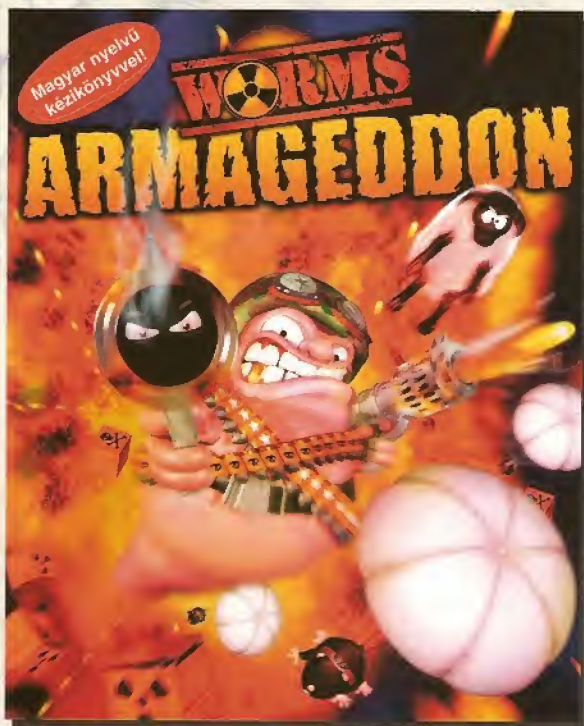
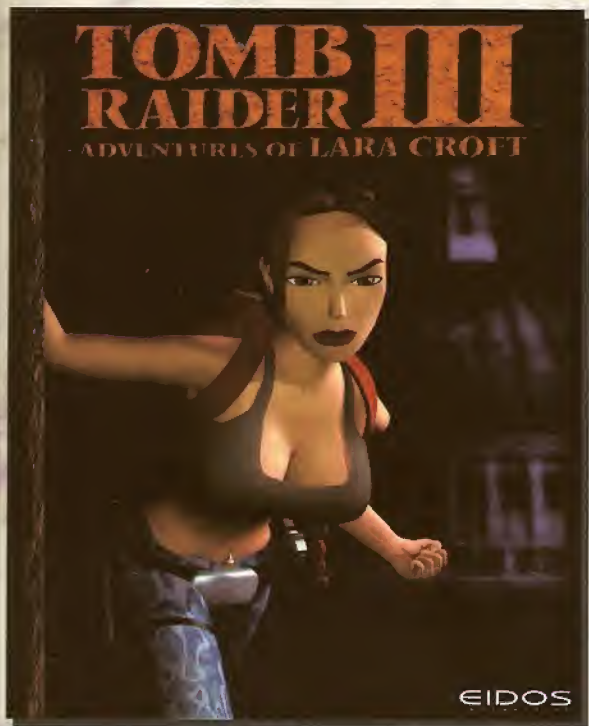
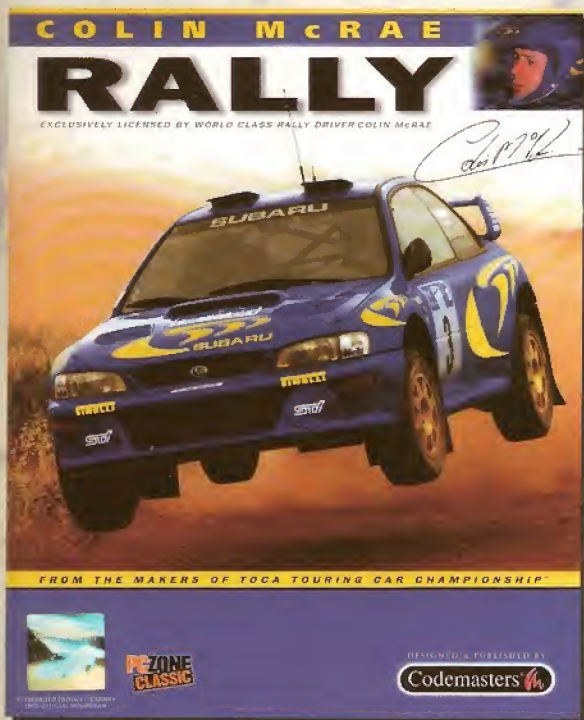
végítélet

92%



A Dinapi invázió római rendezésben

VILÁGSLÁGEREK KARÁCSONYRA!



A PROGRAMOK MAGYARORSZÁGI KIZÁROLAGOS DISZTRIBÚTORA

A H&H'92 KFT 1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.

TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823 VISZONTELDADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

FANDANGO

diglan kapcsolat már eleve ki van zárva...) Don Copal, a Halálszökevény főnöke a klasszikus főnök: mondókáját kizárólag ordítva tudja közölni velünk, és valami titokzatos ok folytán folyamatosan piakkal ránk. Nem úgy, mint Domino Hurley-re, kedvenc beosztottjára, aki mindig első osztályú kuncsaftokat hoz. Domino természetesen minden alkalmat megragad, hogy kereszbe tegyen nekünk: hazaküldi a sofőrünket, aki nélkül elég nehézkes a gaspacho-mérgezés helyéről kuncsaftokat hoznunk, barátságosan integet, amikor ő egy apácával tér vissza, de a legszörökösebb elcsévegni vele az irodájában. (Kérdés: "Milyen érzés a főnök s***ét nyalni, amikor nincsenek is aljaid?") Bár Eve nem nevő

férfi bájaikra (mint később kiderül, fülig szerelmes Salvador Limonesbe, a Halálszökevényi Ellenállási Mozgalom vezetőjébe, egy sajátos Che Cuvara-utánzatba), azért nem maradunk partner nélkül. A hölgyet Mercedes "Meche" Colomárnak hívják, és Domino orra elől fogjuk majd elcsáfolni, mint kuncsaftot. (Az ugyan egyéni megítélés kérdése, hogy mennyivel szebb, mint Eve, de a lábai biztos, hogy jobbak. Illetve a láb-szár-csont-jár.) Kicsit problémás a hölgy: egyrészt némi gond akad a tökéletesen szeplőtelen életéről járó túlvilági jutalommal, másrészt miután minket bekasztítottak, szépen el is tűnik. Egy

"legjobb mellékszereplő" díját kétségkívül Glottisnak kellene odaíratni. Ő a többi főbb szereplővel ellentétben nem halott, mert nem is állt soha: a hozzá hasonló démonokat egy-egy speciális feladatra idézik meg Halálszökevény. Glottis autódémon, de mivel mérete miatt nem engedik vezetni, szervizfeladatokat lát el a Halálszökevény garázsában.

Jellegzetes karakter: nagy darab bamba melék, aki rendkívül ostoba, de egyben rendkívül jószívú is, és egyetlen dologért él-hal (bár ez itt nem egészen pontos kifejezés): a vezetőségért. (Na meg a szerencsejátékokért.) Miután

dehél humor. Két dolog miatt nem adtam a játéknak 100%-ot: egyrészt az nem fér ki az értékelőbe (ez egy igen fontos gyakorlati momentum); másrészt meg – mivel nagyon-nagyon kerestem – találtam két hibát, hogy azért boldog legyek. A videóknak nem írja szövegesen is a párbeszédet (pedig az néha jól jött volna, mert a hangkártyám drivere nem volt igazán baráti viszonyban a DirectX6-tal); továbbá ha nagyon sokat próbálunk vele, egyes ajtóknak meg lehet holondítani az engine-t: ha bizonyos szögből, és ide-oda forgolódva érkezünk, Manny nem megy ki az ajtón, akkor sem, ha nyitva van. Há! Micsoda szörnyűség! Egyébként meg pukkadjon meg az egész LucasArts Tim Schaferrel egyetemben, hogy már megint egy olyan zseniális kalandjátékkal álltak elő, hogy két órába tellett, amíg egy hibát találtam benne! Meg azért is, hogy ez a Schafer

Kasza Nosztra, avagy egy brilliáns csontkollekció



Leftie bárja valahol Kasza Blankában: a lépcsőn Manny Bogart, a zongoránál pedig Glottis Armstrong

szeretünk neki egy aláírt munkalapot, és a neki kisse kompakt autót átalakíthatja Kicsit (aztán nagyon), teljesülhet is ez a vágya, és először sofőrként, majd elváloszthatatlan, ámde kissé farszót barátként szegődik mellénk az egész kalandra. Mit lehet még mondani a Grim Fandango-ról? A játék tulajdonképpen nem nehez, mert a főbb lépésekben lineáris a menete, és előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. Az viszont

biztos, hogy valami elképesztően hosszú. A poénokat nem lövöldözöm most el, mert a Cinkelt Lapokban természetesen végig fogjuk játszani – bár ahogy így elnézem, nincs kizárva, hogy ez valós időben is egy négy évig tartó utazás lesz... Az értékelőben mosolygó számhoz nincsen különösebb hozzáfűzivalóm. Ez a játék kalandjátéknak egyszerűen tökéletes. A grafika elképesztően jó, és mellesleg – a hagyományos kalandjátékok közül talán elsőként – támogat 3D-kártyát is (de egyébként anélkül is gyönyörű, és kiválóan ment az otthoni P133-asomon is). Hangok kapcsán már említettem a remekül eltalált szinkronokat, de ugyanez vonatkozik az alkalomhoz min-



Bruno már megint elégedetten. Pedig milyen kiváló elhelyezést kapott!

klasszikus film noirból persze nem hiányozhat a tökéletesen negatív főhős is, akit itt Hector Lemansnak hívnak, és foglalkozására nézve gengszterfőnök. Egyéb foglalkozásokkal is vannak, de hogy miféle ördögi tervet forgat a fejében, csak a játék végén derülhet ki. Ha létezne Oscar-díj a számítógépes játékok között, akkor a

Nini! Egy rózsaszín csáp a Day of the Tentacle-ből



gyerek csak három-négy éven át jön egy játékkal – jöhetne például négy havonta is...

CoBoy

Grim Fandango

FEJLESZTŐ: LucasArts

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELÉSE: megjelent

Kettyere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P166

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: nincs

Külsőn/belsőn

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavathatóság	
Zene/bóna	

Summa summarum

Haték. Halkodók. Halkodók.

végítélet

98%

A tavalyi év egyik legvitatottabb játéka kétsésgélvén a Carmageddon volt. Egy biztos: nem egy szokványos autóverseny, hiszen jó izéú autó-sok nemigen szoktak gyalogosokat halomra gázolni. A Carmageddon tökéletes útmutatót adott arról, hogyan nem szabad egy kocsi használni. Még hivatalosan is megkapta az "elismerést", lévén hogy volt olyan ország, ahol egyszerűen betiltották a forgalmazását. Nos, a második résznek még nagyobb esélye van az efféle szankciókra: még az sincs ki-zárva, hogy ezúttal az állatvédők is panaszt tesz-nek. Most már ugyanis nem csak embereket lehet kiválasztani, hanem kutyákat, teheneket, és egyéb vadállatokat is felkenhetünk a motorháztetőre.



Forradalmian új francia találmány, szintén forradalmian új kizserelésben



Alacsonyban repülnek a gyalogosok – tán eső lesz? A szélvédő minde-nesetre már elég felhős

A RÉGI MÓKA ÚJ KÖNTÖSBEN

A verseny lényege változatlan maradt, de mivel va-lószerűleg nem mindenki játszott az első részzel, ezért ismételtünk egy kicsit. A Carmageddonban a legfőbb szabály, hogy minden megengedett. Három különböző módon lehet győzni. A legkönnyebb – és

egyben a legunalmasabb – megoldás, ha úgy vesszük, mintha egy szokványos versenyen lennénk, azaz levezetjük a kiírt köröket. Ilyenkor csak az idő-limittel kell számolnunk, amit a verseny teljesítésé-hez kapunk – Igaz, ezt kiterjeszthetjük, mivel a gá-zolásokért és az ellenfelek kiütéséért többek között idő is jár. (A helyezéseinket még csak nem is mutat-jak a gép – az egyszerűen nem számít.) Sokkal in-

kább arról szól ez a já-ték, hogy totálkárosra törjük az ellenfeleink autóit, s így aztán egye-dül maradván a mezőny-ben kizárásos alapon kapjuk meg a győzelmi pálmát. Végül van a har-madik lehetőség: ha a pálya összes gyalogost híd-re tesszük – a mennyiségükre való te-kintettel talán ez a leg-nehezebben kivitelezhe-ző győzelem.

A Carmageddon II attól válik igazán izgalmassá, hogy a kocsi viszony-lag valósan viselkedik: csúsznak, borul-nak, sérülnek, megfo-rulnak, beszorulnak. A járgányok 100%-os fizi-kai kapcsolatban van-nak a tereppel: például ha egy bukkanóra fenn-akadva a levegőben lóg a kerek, akkor nem is tudunk onnan elmozdul-ni – csak segítséggel. A megújult grafika most már a külsínt is tökéle-tessé tette: már nem csak horpadnak, hanem szór szerte szélzaka-dnak a kocsik. A spoile-rek letörnek, és szana-szt lelógna a kocsi-ról, majd ahogy kell, leválnak. Az egyetlen nem re-ális dolog, hogy mindezek a sérülések alig befolyá-solják a kocsi manőverképességeit, és menet köz-ben mindent ki lehet javítani, csak meg kell nyomni a Backspace-t. Pusztán pénz kérdése, hogy minden horpadást "kikalapálhassunk", sőt: most már páncélt, löerőt, és támadőert (a többiek el-len) is ekképpen vehetünk. El lett hagyva tehát az



MONSTER BEATLE

PROP SHIFTER

FORKING CAR

BIG DUMP

THE SUPERTURK

COUPE DE GRACE

első rész "shoppingolása", s most mindent menet közben lehet beszerezni. Ezt a három dolgot három kijelző mutatja a HUD-on: két pontok jelzik azt a mennyiséget, amennyi a pillanatnyi állás-nál beszerezhe-tő, és ezek a pontok sárgára váltanak, amint kihasználjuk őket. (Páncélt a Delete-fel, telje-sítményt az End-el, támadőert pedig a Page Downnal lehet venni.) A kocsi visszahelyezése a pályára (ha mondjuk vízbe esünk, vagy beszorulunk valahová) szintén pénzbe kerül (Insert). Pénzt egyrészt menet közben lehet felvenni a különböző ládák-ból és hordokból, de jua-tom ulti a markunkat az ütközésekért, és a gyalo-gosok elgázolásáért is. Igen beteges egy játék ez: ha extra stílusban (mondjuk az autók farával) ocsa-punk el valakit, akkor még bönusz is kapunk, s az is értékeli, ha egymás után sikerül gázolnunk, az az "kombóznunk". Nagyon megnyerő, hogy a pro-gram az akrobata mutatványokat sem hagyja figyel-men kívül, tehát azt is honorálja, ha iszonyúan megpördülünk, vagy néhány bukfcen után talpra ér-kezünk.

Ami az autókati illeti, ezúttal nem elnyerjük, ha-nem szintén megvehetjük őket. Az egyes menet-ek után valamennyi kiesett autó megjelenik eladás-ra, tehát ha futja rá a pénzünk, akár többet is vásárol-hatunk egyszerre. Ha jól tudom, több mint 50 kocsi szerepel a játékban, kezdve az előző részből már ismert extrém járgányoktól, egészen a guillotine-os targoncáig vagy a böhöm nagy dömpert. A te-herautó igazán remek eszköz: öt méterrel az asz-

falt felett zötykölődünk, és úgy tiporhat-juk el az ellenfeleket, mint holmi han-gyákat. A megszerzett kocsik elmenté-sével egyébként nem kell foglalkoznunk,

mivel minden nyert menet után a gép au-tomatikusan ment.

Ahogy már a Carmageddon 1-ben is, most is vannak extra bönuszok, azaz powerupok, amik szintén ládák-ból/kukák-ból kerülnek elő. Ezek közül jónéhány csak holmi időtásgát jelent (például pálcikaemberek lesznek a járókelők-ből, vagy a már ismert patthos "flip-per" mód), de van né-hány nagyon hasznos dolog is, mint mond-



Nicsak! Ez a ronda sárga dög is sebezhető?



Carmageddon II – további kommentár talán nem szükséges

A vasút talán az ipari forradalom legcsodálatosabb vívmánya, és egyben az emberiség egyik legnagyobb kalandja volt. Eppen ezért nem csoda, hogy ugyan nem túl sűrűn, de azért időről-időre megihletti a számítógépes játékok fejlesztőit is, különös tekintettel a XIX. században zajló hőskorára, amikor is a vasparipa meghódította a földkerekséget. Sajátosságaiából adódóan ugyan elsősorban gazdasági stratégiák dolgozták fel a történetét, és ezek közül a legnagyobb sikert a Railroad Tycoon aratta ezidáig. Ez még valamikor '90 táján jelent meg a Microprose éjszke alatt, és amikor meghallottam, hogy jön a második része, igen erős csuklás fogott el: bohó ifjúságomban ugyanis számtalan álmatlan éjszakát

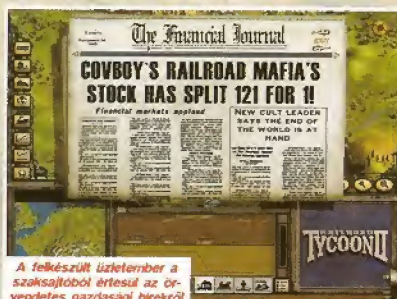
különböző mókás gazdasági büvésmutatványokat végezhetünk vele a tőzsdén, avagy az ipar egyéb területén. Élesen elkülönül egyébként egymástól karakterünk személyes vagyonra, valamint a vasúttársaság pénze. Tőzsdei manő-

dőkön; valamint – amíg gőzmozdonyaink üzemben állnak – egy víztoronyra is, anélkül ugyanis nem nagyon lesz gőz. (Mondjuk szén nélkül se, de azt úgy látszik vízzel együtt szállítja magához a derék masiniszta.) Ha nem is kell minden egyes állomásra, azért vonataink lezárásának megelőzendő legalább vonalanként (vagy nagyobb csomópontokban) mindegyiknek szükség lesz ezekre a szervizépületekre. Miután van két állomásunk, következhet az épületek előtti vágánydarak összekötése vasúti pályával. A domborzati viszonyok rendszerint elmesélnek választás

szervevényeinket nem tudjuk egymásnak eresztetni: ha szembejövő forgalom van, akkor a vonatok az állomásokon várakoznak mindaddig, amíg az ellenszervevény el nem halad. Forgalmasabb szakaszokra épp ezért érdemes dupla sínparát fektetni, mert ez jelentősen felgyorsítja a forgalmat. A technikai fejlődés egy idő után eljut a villanymozdonyokig, amelyek lassan kiszorítják a gőzösöket. Ezek üzemeltetéséhez azonban új típusú vasúti pályára is lesz szükség. Egyébként tők poén, hogy az előző részhez hasonlóan nem lehet merőleges kereszteződéseket építeni, csak csúcsszögben csatlakozót, és – teljesen logikus – a



Igaz, hogy ez a falu még épphogy csak ráért az Európa térképére, de legalább rajta van!



A felkészült üzletember a számkajlókból értesül az örvendő gazdasági hírekről

verekkel ugyan ideoda tologathatjuk egymás között, de a karakterünk pénzét például akár egy kapcsolódó üzletbe (például egyik állomásunkon egy jól el látott gyárba), vagy akár a konkurencia-ba is befektethetünk. Az új társaság nevének megadása és logójának kiválasztása után azonnal meg is kezdhethetjük leendő

elő állítanak bennünket: hegyvölgyön építeni ugyan rövidebb pályát, azaz alacsonyabb fenntartási költséget jelent – viszont emelkedőn a vonatok lényegesen lassabban haladnak, és a régebbi típusok homok hiján hajlamosak csúszkálni is. Ki tudja miért, alagutat nem lehet fúrni a játékban. Carmageddon-rajongók őszintén sajnálni fogják, de a

töltöttem el Sid Meier és elvete-miült társainak játékaival. Igaz, hogy a folytatás már nem Microprose-mű (a világszerte közismeret-lenségnek örvendő PopTop nevű cég követte el), de mihelyt elkezdtem játszani a játékkal, már el is borult az arcom: szűzmárium! Újabb álmatlan éjszakák következnek...

Igaz ugyan, hogy a látványt tekintve már nyomai sem emlékeztek a nagy elődre, attól függetlenül tulajdonképpen a Railroad Tycoon II-ben minden maradt a régi-ben. Egy (vagy több) ígéretesen induló vasúttársaságot kommandírozunk, és az a feladatunk, hogy kiépítsünk és minél gazdaságosabban (azaz minél nagyobb profittal) üzemeltessünk egy vasúti hálózatot. A profitot aztán visszaforgathatjuk modernizálásba, illetve

vasúti birodalmunk kiépítését. Ez egy állomásépítéssel kezdődik (pontosabban kettővel, ugyanis vonatok rendszerint több állomás között közlekednek). Azonkívül, hogy többfajta építészeti stílus és fekvés közül választhatunk, az állomásokból három különböző méret is létezik. A nagyobbak természetesen drágábbak, viszont jóval nagyobb a vonzáskörzetük is, azaz nagyobb területről gyűjthetik össze a szállítható árukat. Az állomásokon idővel vidám fejlesztésekbe foghatunk: különféle kiszolgáló épületeket (távíró, kocsmák, hotel, étterem) húzhatunk fel, amelyek növelik az állomás utasforgalmát; raktárakat, hűtőházakat és hasonlókat építhetünk az áruk tárolására; továbbá az állomások adnak helyet a vonatok karbantartó épületeinek. A vonatoknak ugyanis állandó karbantartásra és utánpótlásra lesz szükségük, amelyeket azokon az állomásokon végezhet el, amelyen áthalad. Ehhez az alábbi épületekre van szükség: fordítóra (Roundhouse), ami egyben szervíz is; homokrak-tárra, ugyanis homok nélkül az ősi mozdonyok könnyen megcsúsznak az emelke-

Akit a mozdony füstje

RAILROAD TYCOON



Szépnevű vasútállomás teljes felszereléssel



Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat...

szerelvények csak olyan pályára váltanak át, ami eredeti menetirányuktól +45 fokkal tér el. "135 fokok" fordulóra például csak egy átteles kitérővel tudjuk rávezetni, ahol megfordulhat.

Már vannak állomásaink, van pályánk – már csak vonatra van szükség. Minden egyes új járat megnyitásához egy új mozdonyt kell vásárolnunk. Ezek a kezdeti időkben ugyan elég gyengécskék és lassúak (bár sebességükön javíthatunk, ha kisebb ürméletű kocsikkal közlekedtetjük őket), de a rohamos technológiai fejlődéssel villámgyorsan modernebb, gyorsabb (és természetesen: drágább) típusok jelennek meg. A vonat megvásárlása után következik a menetrend meghatározása: a tér-

Demand oszlopok jelölik, hogy mit kellene onnan elszállítanunk, illetve mire van szüksége a környéknek. Ha egy adott helyen leakasztunk egy olyan kocsit, amire helyben nincs szükség, akkor természetesen egy büdös petákot sem jövedelmez a fuvar, amelynek díja egyébként egyenesen arányos a szállítási távolsággal is. A jó menetrendek összeállítására a gazdaságos működés (tehát a győzelem) elsődleges záloga, és tulajdonképpen egy külön művészet: minél kevesebb vonattal (azaz költséggel) kell szállítanunk minél több árut/utast minél nagyobb távolságra és minél rövidebb idő alatt.

Nagy vonalakban ennyi a játék, de ha valaki azt hiszi, hogy olyan egyszerű is, mint elmondva, az roppantul téved. A társaságot folyamatosan bővíteni kell, hiszen nagy profitot csak nagy céggel lehet elérni. Ehhez újabb és újabb városokat kell bekötnünk a hálózatunkba, új árufrutéseket kell szállítanunk a földből kinövő új gyáraknak, és egyre több új szállítási igénynek kell eleget tennünk. Mindehhez jön még a konkurencia is, hiszen jönnek-háznak

Igy fest egy korrekt iparral rendelkező város – miután az editorral segítettünk rajta egy kicsit



hogy gazdasági fegyverekkel kényserítse térdre versenytársait...

Ugyan némi fenntartásokkal fogadtam egy ilyen patinás név második részét a sosem hallott fejlesztőtől, de teljes mértékben meg vagyok elégedve a Railroad Tycoon II-vel, mert pontosan azt kaptam, amit vártam. A szerzők kiválóan megéreztek, hogy az első rész alapvetően úgy jó, ahogy van – így tehát csak azokhoz a részhez

gutat). Teljesen kimaradtak a szemaforok, amelyekkel pedig az első részben remekül lehetett kombinálni, mert olyan időzítéseket tudtunk a szerelvények várakoztatásával elérni, amiket a menetrendekben nem tudtunk beállítani. A másik idegesítő momentum pedig az ún. "tiltott területek". A játékban van néhány olyan város, vagy terület, ahova be sem tehetjük a lábunkat. Az még rendben volna, ha ez a politikai nézet szerint változna (van ugyanis ilyen opció is), viszont ez a valóságtól enyhén elrugaszkodva működik: például kis lokálpatriótaként 1915 körül Budapest-Zágráb vonalon építgettem kicsiny birodalmamat és amikor észak felé is terjeszkedni akartam, hova nem szállíthattam semmit: a Monarchia fővárosába, Bécsbe! Nyumm. Na mindegy, attól függetlenül a Railroad Tycoon II még így is kiváló szórakozás lesz azon leendő "bakteriológusoknak", aki hajlandók egy játékkal 20 percnél több időt is eltölteni a gépük mellett.

CoVboy

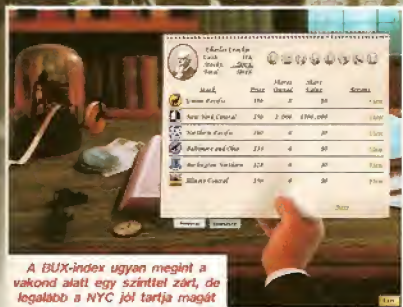
megcsapott...



Zágráb felé tartva elképesztő sebességi világrekord született

lyan nem vagyunk egyedül: a konkurens vasúttársaságokkal gazdasági háború alakulhat ki egy-egy város szállítási monopóliumáért, különféle pályázatok megnyeréséhez szállíthatunk versenybe, és közben olyan kellemetlen eseményekkel kell szembenéznünk, mint hogy alkalmasint ismeretlen tettesek kirabolgatják a vonatunkat, illetve egyes városok látni sem akarják vonatunkat. Külön pénzesztárási

műsor szám meg a tőzsde, ahol ugyanúgy megforgathatjuk a társaságunk pénzét, mint a személyes vagyunkunkat. Egy tapasztaltabb tőzsdécapának pedig a tőzsde működése alapelveinek ismeretében nem jelent különösebb gondot,



A BUX-index ugyan megingt a vakond alatt egy széntrel zárt, de legalább a NYC jól tartja magát

képen ki kell jelölgetnünk, hogy mely állomáshelyeken álljon meg a szerelvény, az állomásokra káttintva pedig meghatározhatjuk, hogy az állomáson milyen kocsit akasszanak rá illetve le róla. Minden egyes állomáson a Supply és a

nyúltak hozzá, amihez valóban szükséges is volt: a grafikaéhoz és a hanghoz. Az 1024*768-as felbontás, a hi-color színmélység, az izometrikus 3D-nézet és a vonatok zakatolását aláfestő stílusos blues-zene kiváló upgrade-nek bizonyult, mint ahogy az is, hogy az eredeti opciókat jelentősen kibővítették: a hat campaignt és a többnyire konfigurálható scénariót immár a világ összes pontján játszhatjuk Kínától Dél-Amerikáig, az 1830-tól 1920-ig tartó időszakban; a hihetetlen mennyiségű vonattípussal és gyárépülettel (következésképpen árufrutességgel és vagonnal is) tényleg kedvünkre kombinálhatunk; a társasághoz szerződöttettnél elnökkel és menedzserekkel különféle pozitív és negatív bónuszokat nyerhetünk – és még sorolhatnám a végtelenségig a sok kis apróságot, amivel feldíszítették a játékot. Két dolog viszont nagyon nem tetszett (leszámitva a fentebb már említett ala-

Railroad Tycoon II

FEJLESZTŐ: Pop Top
KIADÓ: GOG/Interactive
WEBSITE: www.tike2games.com
TAGLINE: megérett

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4/hálózat és Internet

Készlet/belbecs

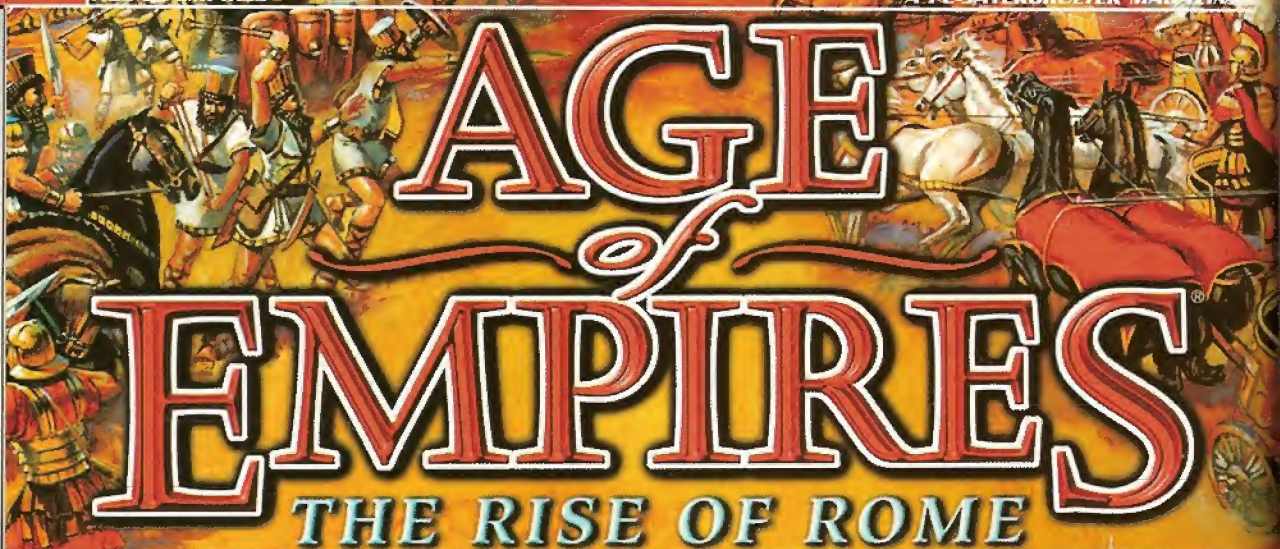
Látványosság
Játszhatóság
Szavathosság
Zene/bor

Summa summarum

Egy csodálatos játék klón modernizálása. Akar Sid Meier is csinálhatta volna

Végítélet

90%



AGE OF EMPIRES

THE RISE OF ROME

Minden út Rómába vezet?

A Microsoft eddigi legjobb házása a garázsorszok (gar-ge) óta kétségkívül az Age of Empires volt. Nem kerülhetük hát el a kiegészítő megjelenését sem, s bár már volt egy-két próbálkozás, de a történelem süllyesztőjében ezek úgy eltűntek, mint az itt irányítható népek nagy többsége. Nem véletlenül: egy sima pályagyűjtemény nem igazán számít korszakalkotó munkának. Most itt az Ensemble Studios (az eredeti program készítői) kiegészítő CD-je, és ez jó hír, mert a program második része még jó ideig várat magára.

Az alapprogramhoz képest történt egy-két változás a játékmenetben, de ezek nem hoztak különösebb páli fordulatot (arról nem beszélve, hogy ezek csak a Rise of Rome-mal játszva jönnek elő, az eredeti programhoz nem nyúlunk). Egy-két hotkey változott meg, vagy szövetségeseink városközpontját is láthatjuk játékezésünkben – nem részletezem tovább. A kiegészítés és az eredeti program is futatható (természetesen mindkettő telepítése után) bármely CD-vel a meghajtónkban.

Új csapat tűnik fel a színen, haladjunk időrendben! A kőkorszakban nincs új a nap alatt, a tool age-ben is csak egy: a Slinger (parittás). Leghíresebb képviselőjük Dávid volt (Ígaz nem ebben a korban). Könnyűgyalogosság, távolsági fegyverrel, a barakkokban képezhető ki. Specialitása, hogy +2 támadásponttal rendelkezik az íjászok ellen és +2 páncélzattal a távolsági fegyverek (ballista, helepolis) ellenében. Falak és tornyok támadásánál is megnövelt támadóereje van (kivánsi lennék rá, hogy hogyan bont le egy várfalat, de mindegy). A bronzkor is csak egy egységet kapott, ő a Camel Rider (tevelovas). Meglepő módon a sivatagi és nem az eszkinő népek kedvelt fegyverme volt, néhol gyakoribb előfordulással, mint a lovasok. A stable-ben képezhető ki, mindenféle lovasság ellen hatásos, a szimpia lovasoktól a harci kocsiig. Az igaz változás a vaskorban jön el, 3 új csapat képeiben. A harci elefánt továbbfejlesztett változata az Armored Elephant (páncélozott elefánt). Egy tehetséges pun hadvezér, Hannibál kergette vele a római polgárokat (az örületet). Speciálisan falak és védőtornyok ellen hatásos, a lövegfegyverek ellen +1 páncélzattal rendelkezik, és taposásban sem utolsó. Az Iron Shield technológia kell hozzá. A Fire Galley (györgytű-

zes galleon) a war galley egy változata, természetesen a dockban gyártják. Különlegessége, hogy a hajóink kétszeres ellenállást tanúsítanak az ellenséges területtel (priest) szemben. Vigyázn! Kell vele, mert bár erős, de könnyen meglepethető, amennyiben a saját tüze a fedélzetén elterjed (ezt lövedékesel érhetjük el). Végül a Scythe Chariot (szkita harci kocsi) – szkíták frankó ki-szársai, főleg lovassági harcmodorral élő nép voltak, az egység hí a történelmükhez is. Szükséges a kerékgyártás és a nobilit ismerete. Dupla támadás a papok ellen (és kétszer akkora ellenállás a térítéssel szemben), és a kerekkel is lehet aprítani a plesbet.

Technológiák időrendben: A bronzkorban a Logistics (logisztika) jelenik meg, a government centerben kutható. Akkor hatásos, ha a populáció száma limitált, mert a barakkban előállított egységeink a kifejlesztése után csak feleannyit számítanak. A vaskorban jelenik meg a Martyrdom (mártírkézés) és a Medicine (gyógyítás) tudomány. Mindkettő a papokra van hatásos (a templomban kutható), az első segítségével egy papunkat feláldozva állíthatunk egy egységet a mi oldalunkra (kivétel papot) a Del billentyűvel, a másik a pap győzött tudományát növeli (nahát!). A Tower Shield (embernagyságú pajzs) a storage pitben fejlesztendő dolog, +1 armor a távolsági fegyverek ellen. Pár szó a birodalmakról is. Négy



A makedónok (Macedonian) sem voltak piskóta gyerekek, vezetőjük Nagy Sándor (aki nem volt szakszervezetis) országlása alatt az akkori ismert világot úgy ahogy volt, meghódították. A nép lelemelkedése és ragyogása rövid ideig tartott, de mi változtathatunk



ezen, amiben segítségünkre lesz az academy egységek +2-es pajza a lövegfegyverekkel szemben, 4-szeres ellenállás a hittérítés ellenében, egy +2-es line of sight és az ostromleryegek fele áron gyártása. Bizonyos szempontból kakukktójások a palimalkai (Palmyrans): a szenácións négyes közül ők a legkevésbé ismertek. Ez nem csoda, mert jórészt római kolóniaként működtek. Viszonylag békés kereskedőnép volt (ha akkoriban lehet valakire ezt a jelzőt használni), bár a perzsákkal összeütköztek egy párszor, lévén szomszédok. A végüket az okozta, hogy nem letszett nekik az idegen uralom, lázadásukat a rómaiak szokatlan módszerrel, a kiirtással honorálták. A kereskedelemről befolyó arany duplázódik, a villager 50%-al többre kerül, de van páncélja és 20%-kal gyorsabban dolgozik. A camel rider is gyorsabb 25%-kal. Nagyon remélem, hogy a rómalakat (Romans) senki

nek sem kell különösebben bemutatni. Az akkori világ legerősebb és legszervezettebb társadalma volt, közel (és meglehetősen elkorcsosult) utódai mára már csak egy bizonyos futball nevű játékban tudták megőrizni a mindenkin átgázoló hagyományokat. Erejük teljében a Földközi-tengernek nem volt olyan partvéde, amit ne ők tartottak volna az irányításuk alatt – az pedig nem egy zsebkendőnyi terület. Velük játszva sem nyerve-tünk könnyen, bár az épületek (a tornyok, falak és csodák kivételével) 15%-al olcsóbbak. A tornyok mindössze feleannyiba kóstálnak, a swordsmen egyharmaddal gyorsabban támad. A taktika nyilvánvaló. Szó mi szó, ez a kiegészítés megéri a pénzt, bátran ajánlom mindenkinek, aki boldult az eredeti programért. A grafika nagyszerű, a játék élvezetes – mi kell még? Egyetlen negatívumunk talán azt hozhatná fel, hogy bár az új egységek jól használhatók, de alapjaiban nem változtatják meg a követendő taktikát, s ezáltal a játékmenetet sem. Az új lehetőségek mellett természetesen új hadjáratok is helyt kaptak: a rómaiak képviseléseiben és ellenében is vezethetjük a csapokat, mondhatnánk lesz itt Hanni-ból, sőt Marcus Antonius is elkaphatja Kleopátrát egy menetre (sajnos csak a csataterén) – itt van tehát az idő, hogy újfent kreáljunk magunknak egy birodalmat...

K.Z.



Rise of Rome

FEJLESZTŐ: Ensemble Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGLÉPÉSE: meglepet

Ketycere

Minimum: P133, 16MB RAM,
eredeti Age of Empires
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4

Külső/belső

Látványosság
Játszhatóság
Szavathosság
Zene/béta

Summa summarum

Egy csodálatos játék melletti utódja; külön-
sebben talán még újítások nélkül

végítélet

86%

KOMBAT



SONYA SHINNOK

RAIDEN

TM







576 KByte
POSZTER

MORTAL



SUBZERO



SCORPION

S



Tavaly jelentette meg az Electronic Arts a DSI-vel karöltve a Moto Racer című programot, mely egyedül a legközelebb állt a valódi motorozás élményéhez. Az élményt még fokozta az a lehetőség is, hogy lehetőség volt a normál versenymotorok túlhajtása mellett valódi crossmotorokat is nyűsölni. A második részben nem sokat változtattak az alapkonceptión, viszont a játékot megspékeltek egy editorral, melyben kedvünkre kreálhatunk a salakpályáktól kezdve a poros utakon át rendes közúti szakaszokat is egyaránt. Ezen túl a készítőket szemmel láthatóan a grafikára összpontosítottak leginkább: az első részhez képest rengeteget fejlődött a program, és ha rendelkezünk egy 3D-kártyával, akkor pár perc után igencsak kedvet kaphatunk a valódi motorozáshoz. A motorok kidolgozása fenomenális és a pályákon található tereptárgyakról és látványeffektusokról is csak felsőfokban tudok beszélni, hiszen a játék teljes mértékben kihasználja a 3D gyorsítók minden lehet-

et teszteltem). A kameranézetek száma változatlan, de a "belső nézet" opción jelentősen sokat csiszoltak: a motorunk zötykölődik és jól láthatók a műszerfalra a különféle fényeffektusok alkalmazása is egyaránt.

Kedvesebb játékosok

első részből hiányzó időjárás effektet is: beállíthatjuk, hogy napsütöttesben, zuhogó esőben vagy netán szakadó hóban óhajtjuk szétajítani kétkerékű barátunkat. Az időjárás tehát változó, de ennek ellenére a járgányok nem

ről, megváltoztathatjuk a játék beállításait is, és végül – de nem utolsósorban – beállíthatjuk, hogy milyen fokozaton kívánunk játszani. (Azt azért megjegyezném, hogy a gép már Easy fokozaton is tud produkálni egy-két dolgot, tehát nem lesz könnyű dolgunk.)

A Moto Racer 2 legnagyobb újtása kétségkívül a pályakészítő editor, ahol saját magunk kreálhatunk pályákat ugratókkal és tereptárgyakkal megspékelve. Az viszont már elég lelemetlen, hogy csak a meglévő pályákat alakíthatjuk át.

Az irányítás – magunk között szólva – igencsak brutálisra sikeredett, hiszen 300 km/h-s sebességű haladva nemhogy kanyarodni nem tudunk, de még a pályát sem látjuk rendesen. Ez

persze azt is eredményezi, hogy a fentebb említett sebesség elérése után minduntalan koccanni fogunk az út mentén terpeszkedő korláttal. A negatívumok között mindenképpen meg kell említeni, hogy a motorok nem sérülnek és a játékos egy óriási borulás után továbbra is ugyanolyan élvezettel markolja a kormányt. További hiba, miszerint a kanyarban a kamera az első részhez hasonlóan itt is lemarad és így azért kissé nehézkesé válik az irányítás. A hangok gyakorlatilag változatlanok, de a crossmotorok "berregése" és a többszáz lóerős versenygépek dübörgése még mindig kiváló aláfestésként szolgál.

Összességében: a Motocross Madness mellett kategóriájának jelenlegi legjobb darabja a Moto Racer 2.

Szakács P.



Hoppá! Ez egy kicsit rázós szakasz lesz

természetesen hangsúlyt fektetnek arra, hogy alkalmazsint rendesen leamortizálják motorosukat. Nekik egy tanács: az esések véghezviteléhez elég nagy sebességre van szükség, mert a motorosok fogal-körömmel

tőségét (lens flare, bilinear filtering és társai). Az út mentén elsuhanó sziklák és tájak kidolgozottsága mind a valóság határát súrolják, és a motorosok teljes realtime árnyékolással is fel vannak tuningolva. Az animációk és a mozgásfázisok is közel tökéletesek. Egy-egy érdekesebb eseménynél még figurálnak is: kanyarban ellensz-

kapaszkodnak a kormányba...

A játékban összesen 16 motor közül válogathatjuk ki a nekünk leginkább tetsző darabot (8 speed és 8 cross motor) amelyek gyorsulásban, végsebességben, tehetetlenségben és fékrendszerükben különböznek egymástól. A programba beleépítették az



Éjszakai csend? Jé! Valahol a Szaharában



Ugy hírlk, idén motorozni Mikulás fog jönni



Ehhez a látványhoz nyilván egy Pentium 133-as lesz az ideális konfiguráció

sarazódnak össze, pedig ez azért még igazán belefért volna. A leglényegesebb újtás, hogy amíg az első részben 8 pálya volt, addig a másodikban már akár 30 helyen is száguldozhatunk. A játékban gyakorlás (Practice) mellett játszhatunk szimpla versenyeket (Single Race), lehetőségünk van bajnokságon (Championship) szerepelni, és alkalmasint kőkemény hajszákot részt venni az idő ellenében (Time attack), ahol saját magunk legjobb ideje ellen versenyzhetünk. Talán mondanom sem kell, hogy lehetőség van hálózati játékokra is, ahol barátaink ellen versenyzhetünk maximum négyen (Link) és egy gépen játszhatunk akár négyféle osztott képernyőn is. Az Options menüpontban kedvünkre állíthatjuk a grafikát, zenét, tájékoztatást kaphatunk gépünk paramétereiről,

Moto Racer 2

FEJLESZTŐ:

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 4/gép, 4/hálózat

Külső/helbecs

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavatosság	
Zene/bóna	

Summa summarum

Igaz mostanában nincs valami sok vetélytársa, de így is elhúzott a mezőnyből

VÉGÍTÉLET

92%

XII. század, Los Angeles. A város utcáinak nagy részét semmitől sem visszaradió bandák tartják rettegésben. Mint a los angelesi rendőrkapitányság egyik tisztjének, a Te feladatod ki-
vonní őket a forgalomból. Hagyományos típusú fegyverekkel már nem mész sokra. A túlélésed attól függ, mekkora tüzerrel rendelkezel. Szerencsére azonban a birtokodban van a világ legtekélyesebb harci járművének a kísérleti prototípusa, mely egy fűrgő légpárnás hajóból egy pilan-
at alatt tud egy lépkedő acélmonstrumá átalakulni. Forradalmi új plaz-
maretákkal van felszerelve, a védel-
mát keramikuss pánclá biztosítja - már csak a gól külseje is elrettentőleg hat. A feladatok: szolgálni, védeni, és túlélni.

Már évek óta válogatott gazemberek, high-tech gengszterek, kiszuperált cyborgok, és mutáns maffiózók léptek el a várost, és intézik a maguk kis illegális üzle-
teiket. Zsarolás, rablás, kábítószercsere-
pészsés mind megtalálható a repertoárjuk-
ban. Kölcsönös megállapodások alapján a várost több befolyási övezetre osztották, úgy mint a Venice Beach, a Griffith Park, és a LAX "Ürközpont". A legtöbb banda megerősített bunkerekbe húzódott, állig fel fegyverzett harcosokkal védik magu-
kat, és ezért fokozottan veszélyesek.

Az Electronic Arts új "meh-játékában" mindössze ennyi a dolgunk: behatolni a bandák által kézben tartott területekre, megkeresni és likvidálni a főnököket, és megvédeni L.A. polgárait. Igazi háborús övezetté formálhatjuk át a várost: amerre elhaladunk, égő emberek, nagy robbaná-
sok jelzik érkezésünket, nem hagyunk ma-

A Future Cop legnagyobb pozitívuma, hogy tulajdonképpen két játékot kapunk egyben. A főmenüben két merőben más üzemmód közül választhatunk (map ikon), s mindkettőn belül egy vagy több játékos lehetőség is aktiválható (mode ikon).

CRIME WAR

A bűnözők elleni háború, a Crime War alkotja az egyik üzemmódot. Ez az, amiről a bevezető is szólt: megkapjuk tehát a város térképét, rajta a nyolc övezettel, ami az áldásos tevékenységünkre vár. Kerületről kerületre haladva kell meg-
tisztítanunk a várost, de a már teljesített küldetésekhez is visszatérhetünk. A Brie-

és kell egy az ugráshoz is (X). A terepen nem elég mindent szétlőni; a városi labirintusok úgy vannak kialakítva, hogy előbb vagy utóbb mindig beleütközünk egy aktív lézerrácsba vagy egy zárt ajtóba. Arra kell tehát minden esetben rájón-
nunk, hogyan nyithatjuk fel ezeket. Néha elég pusztán magát az ajtót, vagy az azt zárva tartó generátort felrobbantani, de a legtöbb esetben muszáj kikapcsol-
nunk/kinyitnunk őket. Az ilyen kapcsoló-
kat az akciógombbal (Ctrl) állíthatjuk át, s szintén ezzel vehetjük igénybe a meg-
közelítésükhöz, illetve a továbbjutáshoz szükséges lifteket. Mellesleg ha ezt a gombot folyamatosan nyomva tartjuk, lassabban fogunk lépkedni. Mivel a játék

tunk, vagy visszaállíthatjuk a pajzsunkat. Mindezek változását, illetve fogyását a bal alsó kijelzőn követhetjük nyomon.
A küldetések lefolyását tehát már tisztáztuk, már csak egy apróbb dologra tér-
nénk ki ezzel kapcsolatban. Nehéz túszo-
kat menthetünk meg, amit csak azért említek így külön, nehogy valaki őket is ellenségnek nézze. (A kiszabadításuk után szírenázó rendőrforgórn érkezik ér-
tük.)

Amennyiben ketten kívánunk nekifogni a Crime Warnak, a játéktér ketté osztozik, de amúgy minden változatlan mederben folyik. Persze egy percre se gondolja senki, hogy ilyen könnyen meg lehet duplázni a tüzerőt, és így szépen koope-

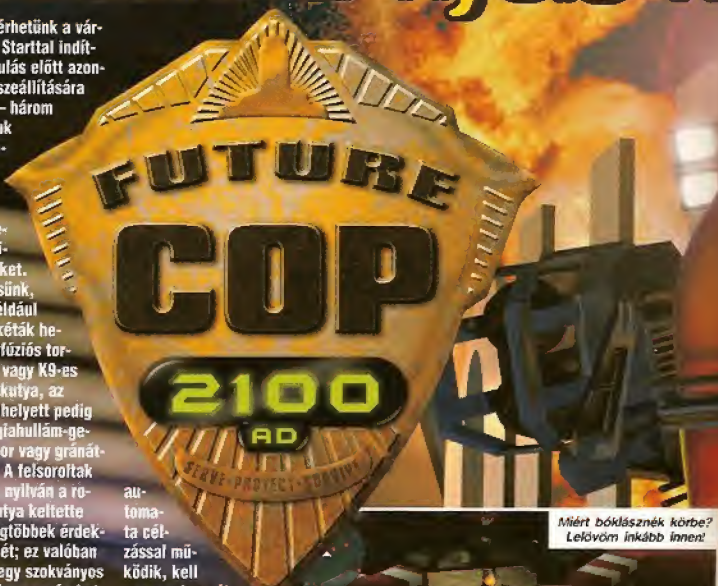
Jövőzsaru a nyolc ke

finggel rövid eligazítást kérhetünk a vár-
ható ellenállásról, majd a Starttal indít-
hatjuk a küldetést. Az indulás előtt azon-
ban még a fegyvereink összeállítására is érdemes időt szakítani - három felfüggesztésre pakolhatjuk fel a nyálákságokat. A já-
ték elején egy síma géppuskával, rakétave-
tővel és mozsarágyúval kezdünk, ám a többi küldet-
éseknél majd újabb eszkö-
zökkel cserélhetjük le ezeket. Hogy csak néhányat említsünk, a géppuska helyett lesz például lézer vagy lángszóró, a rakéták hely-
lyett fúziós tor-
pedó vagy K9-es robotkutya, az ágyú helyett pedig energiahullám-
generátor vagy gránát-
vető. A felsoroltak közül nyilván a robotkutya keltette fel legtöbbek érdek-
lődését; ez valóban nem egy szokványos eszköz: egy vérebet uszítathatunk rá a ki-
szemelt célpontra. Ugyanitt, a fegyver-
választásnál, leg-
alul állíthatjuk be mellesleg a nehéz-



gunk után mást, csak lerombolt erődít-
ményeket és kiégett romcsokat. A játék a már jól ismert Strike sorozat hagyomá-
nyaira épül, tehát többfajta külső pers-
pektívából követhetjük a járművünket, ami viszont most tehát nem egy heli-
kopter, hanem egy lépegető. Jármű-
vünk lebegve rop-
pant gyorsan el tud jutni a kiszemelt helyekre, valamint át lehet kelni még a vízzel teli csator-
nákon is, két lábra ereszkedve pedig fel lehet mászni vagy ugrálni maga-
sabb platformokra, és könnyedén el lehet lépni az ellen-
séges rakéták elől.

Ez a delikvens is hamarosan az előtted elterülő sorsára jut



au-
toma-
ta cél-
zással mű-
ködik, kell egy gomb a cél-
pont megválasztá-
sához is (Z). Hogy ki van éppen befogva, azt mindig a géppunkból kiinduló piros vektor mutatja. A célbefogás gombjának van még egy másik funkciója is: ha az akciógomb-
bal együtt nyomjuk le, úgy tudunk átváltozni légpárnássá, majd ké-
sőbb vissza. Végül a

nyolcs gomb meg az M: ezt lenyomva a mőhold-térképhez és a gyártól lélegzetvé-
telnyi színterhez jutunk. A térképen zöl-
den villog az a terület, ahová éppen el kéne jutnunk.

A célpontok felkutatásához nem feltét-
lenül szükséges azonban a térkép. Elég ha csak rápillantunk a radarra, ahol egy zöld négyzetet kell keresnünk. A radar persze sok mást is mutat: zöld pontokkal vannak jelölve a kapcsolók meg a liftek, piros pontokkal az ellenséges járművek, sárga háromszögekkel pedig a töltőállomások. A töltőállomásokat szintén az akciógombbal lehet aktiválni, s a segítség-
gükel extra minőségű lözereket kapha-

Miért bókásznék körbe? Lelővöm inkább innen!



rálva gyorsan végig lehet rohanni a játé-
kon! Hagyisne! Az alkotók gondoskodtak a megfelelő szabályról: "ha te sérülsz, én is sérülök", azaz csak egy energia van a két játékoshoz.

PRECINCT ASSAULT

A Future Cop másik, Precinct Assault üzemmódja már nem csupán egy szimla akciójáték, hanem némi túlzással stratégiai játék is. Itt már szó sincs a bandák elleni háborúról: arénák vannak, melyek-
ben két ellenfél áll egymással szemben. Nem egymás elpusztítása a cél, hanem el-
foglalni a másik bázist, amihez legalább

Szegény kis Piroksa
sok-sok gonosz kék
farkas között



ágyúk, amelyek a bázisokon helyezkednek el – ezek nyilvánvalóan az adott fél színében termelődnek újra. Ugyanez jellemzi azokat az ágyúkat, amelyek a külső előőrsőknél kaptak helyet. Minden pályán négy ilyen tábor van, melyek elfoglalása szinte nélkülözhetetlen a győzelemhez. Már csak azért is, mert az előőrsőknél szintén lehet

harceszközöket gyártani, minék közelében jelentősen lecsökken az az út, amit a tankoknak meg kell tenniük, s ezzel csökken a rájuk leselkedő veszély is. A táborok elfoglalásához azonban nem elég odafigyelni, sajnos a dolog nem annyira egyszerű. Egy-egy tábor elfoglalásához harminc pont szükséges! A pontok gyűjtése és felhasználása tehát az a dolog, amitől ez az üzemmód stratégiát is igényel. Minden egyes kiöltött ellenfél vagy elfoglalt

ágyú után pontot kapunk, amit aztán a járműveink gyártására fordíthatunk. Egy egység előállítása egy pontba kerül, de csak a bázison.

Ugyanezért az előőrsőknél két pontot számláznak. Ha már nagyon sok pontot összegyűjtöttünk, újabb kapcsolók is megjelennek, amikkel hatalmas hadihajót, illetve tankot küldhetünk az ellenfél nyakára – ezek már 50 pontba kerülnek! A saját lépegetőnk megsemmisülésének látszólag csak az a következménye, hogy ismét a bázisunkra kerülünk, de nem árt tudni, hogy az efféle bénáskodásunk 10 pontot emészt fel! Amennyiben a Precinct Assaultot a gép ellen játsszuk,



Huncut meglévésztő manőver:
amíg mechtünkkel elferülünk az
ágyú figyelmét, tankunk csendben
eloshonhat a kertek alatt

egy tank bejuttatása szükséges a területre. Tankokat a bázison található kapcsolóval tudunk termelni, s hasonlóképpen hozhatunk létre repülőket is. A tankok útja persze közel sem lesz sima az ellenség táboráig, a legyártott járművek nagy részét még a cél megközelítése előtt elpusztítják az ellenség által bitorolt automaták ágyúk. Az egyetlen megoldás, ha ezeket az ágyúkat mi foglaljuk el az ellenfelünk előtt. Amikor még semlegesek, egyszerűen az akciógombbal váltjuk át őket a saját színünkre. Amikor egy ágyú megsemmisül, rövid időn belül újratermelődik, s olyankor mindig semlegesként jön létre; ezért van az tehát, hogy az elfoglalt ágyúkat nem a játékosok végéig birtokolják a játékosok. Kivételt képeznek azok az

Ennyi égi és földi áldás
között igencsak háziatláds-
nak érzi magát az ember



Sky Captain lesz az ellenfelünk, aki nem lépegetővel, hanem repülővel közlekedik a csataterén. Ropant lüke és fittkás játékos. A humora sem akármilyen: öblös hangján időnként megjegyzéseket fűz a parti állásához: "Merre vagy?" – kérdi fenyegetően, esetleg hargalni próbál minket, hogy "Ez túl könnyű lesz így!" Összesen négy kerületben rendezhetünk párbajokat, mind-egyiken belül 10 szinten kell megvernünk Sky Captaint. Ha pedig mindez még sikerül is, bónuszként egy ötödik kerület is elérhetővé válik, ahol fura módon hernyók és lepkek fognak egymással háborúzni...

44 ÉRTÉKELÉS

A Future Cop a felsorolt üzemmódokon felül még hálózati módot is tartalmaz, szóval a játékban tényleg minden megta-



A páros játék diszkrét bájja:
a két sarkot versenyzője éppen
knockoutolta

letű úrhajó, egy nagy generátor – hogy csak az első kettőt említsen. Különösen klasszak, ahogy a fém/üveges felületeken tükröződik a fény – egyébként még a mechtünk utastüskéje is hasonló kivitelezésű, csak ott nem annyira feltűnő. A pusztítás élményét pedig szétteríthető hordók és más kisebb tereptárgyak fokozzák, no meg a nagyon eltálatltn. speciális effektusok. A nagyobb robbanásoknál fénynyalábok csapnak ki a detonáció magyából, majd azután apró lemezdarabok és más roncok hullanak szanaszét. Minden pályáról a jól eső győzelem mámorával távozhattunk, a teljesítményünket ráadásul mindig valamilyen humoros animációval is honorálják. Az EA korábbi Strike játékeit eddig is szívesen ajánlottam a kedves olvasóink figyelmébe, így azt hiszem nem meglepő, hogy most a Future Coppal is ugyanezt teszem.

Egy nagy adag akció és egy kisebb adag gondolkodás: aki kedveli ezt a mixet, az bátran vágjon bele.

V.Z.

Future Cop LAPD

FEJLESZTŐ: Electronic Arts

MAKÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.futurecop.com

MEGJELENÉS: december

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2/gép, 8/hálózat

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavathosság
Zenebóna

Summa summarum

Két remek akciójáték egy dobozban

végítélet

84%

KARÁCSONYI LÁBBELI



Asszem ezt a játékot éppen erre játszik

elvágtat az ablak előtt, elhullajt a puttynyából egy-egy új részt. Ami magát a programot illeti, az alapvető változás mindenképpen a választható csapatok skálájában rejlik: itt ugyanis főleg nemzeti bajnokságokat és az európai kupákat játszhatjuk végig – ergo válogatottak után csak a

tetszőleges bajnokságot/kupát választva kutakodjunk.

Azért igen szép a választék: aki számit, benne van – most kivételesen nem a Szagnévsorrról (vagy valami ilyesmiről) van szó, hanem az angol, belga, holland, francia, német, olasz, portugál, spanyol és hogy ne csak az öreg kontinens legyen képviselve, a brazil és az USA-beli pontvádaszat elsőosztályú csapatai közül választhatunk. Az utóbbiak szereplését valószínűleg annak okán törté-

ténthetett, hogy az USA-ban is szeretnénk egy párat eladni a programból, mert az ottani bajnokság még nem igazán játszik meghatározó szerepet a világban. Mindegy, addig örülünk, amíg a jenkik rá nem éreznek a foci ízére, mert különben mindenkit megvesznek maguknak és az lesz,

mint a kosárlabdával vagy a hokival: Európában csak másodosztályú amatőrök lézengenek majd a pályákon, mi meg nézhetjük a nagy ritkán képre kerülő (hajnalban kezdődő) élő közvetítéseket, ha igazi játékot szeretnénk látni.

Kicsit elkalandoztam, most tehát vissza az eredeti témához: indíthatunk általunk válogatott csapatokból is kupát és bajnokságot, ez így is van rendjén. Szerepel az European Dream League is, ami ugye mostanában nagy vihart kavart focista berkekben (üzleti körökben pedig méginkább). Egy Európa szuperesapátit tömörítő versenykiírásról van szó, amit az UEFA megtorpedózott, mondván így méginkább megőné a (pénzügyi) szakadék a tiánok és a kisebb csapatok közt. Ez így igaz, azt azonban senki és semmi nem akadályozhatja meg, hogy ezeket fiktíven lejátszhassuk az otthoni PC-n.

A csapatok természetesen nem csak színükben, hanem játéktudásukban is különböznek, bár ez igazából csak a durvább nehézségi fokozatokban fog előjönni. A különbség leginkább a játékosok sebességén, passzaik pontosságán, lövéseik erején látszik (kapusoknál a reflexen és a hárításokon természetesen). Mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy egy gyengébb képességű gárdával teljesíthetetlen lenne a feladat, csak sokkal nagyobb koncentrációra van szükség.

Hoppá! Csak nem elhagytál valamit?



Meglepetés! (Nem nőnek szól...)

Ha jól emlékszem az előző részre, akkor most első ízben köszönhetünk magyar klubcsapatokat is a sorozatban. Az Újpest a Bajnokok Ligájában (természetesen előselejtezővel), az MTK pedig a KEK-ben indul. A Ferencváros "nagyszerű" athéni vendégjátékának köszönhetően ugye elhullott a selejtezők folyamán, így az AEK Athént találjuk a helyén az UEFA kupa első fordulójában, ami a zöld-fehér híveknél nem éppen jó hír. Az említett két magyar csapat "természetesen" a legszerényebb tulajdonságokkal bíró együttesek közé tartozik – ennek ellenére Professional szinten sem hiszem, hogy nagyobb gondot okozna egy gyakorlott FIFA-nyúlónak, hogy elhódítsa velük az említett két trófeát. Dícséretet érdemel, hogy az összeállítások 95%-ban stimmelnek, és néha egy-egy magyar nevet is hallunk a közvetítés folyamán. (Pár héttel ezelőtt egy "nagyon" béta verziót teszteltem, ott az újpestiek mind négerek voltak, ilyen nevekkkel, mint Mbawamba és hasonló – azt hittem, a guta üt meg hírtelen, mert már az összes többi BL-



Hurrá! Még mindig (már megint) mi vagyunk a legjobbak!



A szűz háziragadó karácsonyi hangulatban zajlik

az oldalsóval szemben. Elsőre egy kicsit furcsa volt, de 3-4 meccs után már hozzá lehet szokni. Nem túl nagy gáz, és nem is ment a játszhatóság rovására.

Ami a grafikában nem tetszett, hogy szerintem a menük kicsit egyszerűbbek és fakóbbak lettek,

mint a World Cup-ban. A videobetétek természetesen a jól megszokott kiváló minőséget hozzák, minden meccs előtt van egy szép, ám rövid bejátszás a stadionról, és az intro ismét hangulatos. Magáról a játékmenetről is ejtsünk egy pár szót! Ami legelőször szembe-tűnik, hogy jóval gyorsabb és pergőbb lett a játék. Nehezebb fókuszálni állandóan passzolgatnunk kell, mert szinte rögtön ott terem az ellenfél és el is veszi a labdát. Javítottak a kapusok teljesítményén is, a tizenhatoson kívülről már nagyon nehéz gólt elérni (megjegyzem, ez a foci fejlődésével egyre inkább így van a valóságban is, bár szerintem a legszebbek a hatalmas távoli bombák). Ezt a két szempontot figyelembe véve, magától adódik a megoldás: a hangsúlyt mindenképpen az összjátékra kell helyezni – ami egy csapatsportnál nem meglepő. Mivel javítottak a passzok pontosságán is,



Valami szöglet ütött a fejembe



CORNER WON
Arsenal 3
Borussia Dortmund 1



csapat névsora stimmel, de szerencsére az esetleges játékos kedvű Viola Warriors tagjai így megmenekültek egy szív-rohamtól.)

Grafikai szempontból (joggal) felmerül a kérdés, mi a jóitment lehet ezen még csiszolni? Szó se róla, a csiszolás pontosan a megfelelő kifejezés, mert "újrataralni" már nem kellett a már-már tökéletes engine-t. A leglátványosabb észrevehető különbség, az a következő: immár a játékosok arca is animált, tehát amikor kiabálnak a bíróval vagy egymással, lehet látni a szájmozgásokat. Az igazi persze az lesz (FIFA 2005 körül), ha a mikrofonba behallatszanak a szurkolók bájos bekiabálásai, és mindez már le is olvasható az arcukról... Az EA Sports büszkén hirdeti, hogy a játékosok ugyanolyan magasak a játékokban is mint a valóságban – ez a játék hévében azért nem annyira fontos, azoknál vil köve hiszem, hogy mind a 220 csapat összes tagját megtámadták volna egy vonalzóval. Bekerült egy-két új csel is az oldalrahozás mellé. Amennyiben százszázalékos gólhely-

zetet hagy ki a játékos, itt is kapunk egy rövid animációt – meglehetősen életszerű. A durva szabálytalanság (Q gomb) akkor is használható, ha nem vagyunk akcióközelben, mert a játékosunk odamegy a legközelebbi ellenfélhez és nemes egyszerűséggel lefejezi. Ez már-hára tetszett, bár azért berakhattak volna mondjuk egy kis bokszot vagy köpködést (copyright by Rijkaard), hogy még életszerűbb legyen a dolog... Azért ezzel vigyázzunk, mert gyakran kiállítás a vége. A stadionok Európa legismertebb labdarúgószentelyeinek tökéletes másai – az olyan híres helyszínek, mint az Old Trafford, a Nou Camp, a Lisszaboni Estádio De La Luz vagy a San Siro mellé bekerült egy pár érde-



Felberugdálni az ellenfél kapusát különösen szórakoztató mulatság, de alkalmasint következményei is vannak



Mivel Fradi nincs, így kénytelen voltam a Döcsával megnyerni a Bajnokok Ligáját

azért könnyebb lesz a dolgunk. Egy szabványos támadás a következőképpen néz ki, mondjuk 4-4-2-es felállásnál: hátulról indítja valaki a csatárokat, majd a két ék elkezd egymással kényszerítőzni, amíg nem ér fel a támadással a legelső középpályás. Ekkor ennek az egyik csatár visszapasszolja a labdát, akire rámozdulnak az ellenfél védői. Mielőtt még odaérnének, már száll is vissza a labda az egyik csatár felé, aki a védelem nagy részét már maga mögött hagyta. Futás, esetleg egy gyors csel (itt mintha könnyebb lenne lefordulni a védőről), és máris a kapussal szemben állunk. Ha addig tudjuk húzni a dolgot, amíg kimozdul, és csak akkor lövünk, 90%, hogy gól, de az esetek jó részében a kapus bevédi az erős lövést (hmm, ez azért a valóságban nem mindig

így van...). Sajnos ezzel el is érkezünk egy sarkallatos ponthoz, mégpedig ahhoz, hogy könnyen sablonossá válhat a játék. Ez azonban (ha gépi az ellenfelünk) sajnos így fest, hogy míg a világ világ és a számítógépes adaptációk számítógépes adaptációk maradnak, már így lesz.

Az audio rész sok változáson nem ment keresztül, így erre nem is térnék ki részletesebben. Annak megítélése, hogy milyen együttes játsza a főcímmel és az ezek hogy tetszik, az abszolút szubjektív dolog, a teljesség igénye azonban megkívánja, hogy eláruljam, most a FatBoy Slim (mostanában a Gangster trippin' című melódiával nyomulnak, de itt nem is szerepel) szolgáltatja a hangulatot.

Nos a játék jobb és élvezetesebb lett (a WC98-hoz képest is), de korszakalkotó változásokat azért nem várunk. Ha azonban a sorozatok rabja vagy (jó értelemben, tehát nem a tv-s szappanoperákra gondolok), mindenképpen jól fogsz járni a programmal. Igaz arcát természetesen csak egy 3D kártya segítségével ismerhetjük meg, de manapság ez már alapkövetelmény. Focikedvelőknek a sorozat legújabb tagja garantált szórakozást nyújt, tovább folytatva a nemes hagyományokat.

K.Z.

(Ha valakinek kedve van estőnként modemen kurdni, hívja fel napközben az 576 Shopot (3590-576) és kérje Bábot!)

FIFA 99

FEJLESZTŐ: EA Sports

KÉRDŐ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MÉRETEK: megjelent

Kettegre

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsítók: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2/épp

Külsőin/belbels

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene
Szumma

A világbanak megnyerte az őszi szezon is

végítélet

91%

Ha belegendolok, nem is telt el sok idő az NHL 98 megjelenése óta és már a nyakunkon is van az újabb hokiről. Szerintem a tavalyi játék hangulatán az EA programozói nem sokat kívántak változtatni, hiszen az már



úgy is szinte tökéletes volt. Inkább a külalakon próbáltak javítani egy kicsit. Miután a szerkesztősegből hazaérkeztem, az első dologom a gépem atomjaitól való összerakása és a tesztelésre való felkészülés volt. Miután mindezzel megvoltam, magamra zártam az ajtót és egy üveg kóla társaságában nekiláttam a program telepítésének. A játék természetesen a 98-as elődjéhez hasonlóan, csak Win95/98-as környezetet alól hajlandó elindulni és mindemellett igényli az új DirectX8-ot is. Indulásakor az Electronic Arts-tól meg szokott minőségű intró tárult elém. Szép minőség, pergő akció, dübörgő rock zene – mi kell még?

Vizsgálat amint megjelent a menü, nem igazán tudtam mit is gondoljak. Ez lenne az új menü? Kicsit bonyolultnak, túl designoltak és zavarosnak találtam. Minden ikon pörög, forog, zenél, videót játszik, stb. Szóval nem mindig tudtam hova is kell kattintanom. Az opciók megértéséhez pedig egy szótárat is mellékeltek volna, mert egy magamfajta, a hokihoz nem nagyon értő laikus ember, nem hiszem, hogy elsőre rájón, mi mire való. Lövel persze sikerült kitapasztalnom.

Az igazi játékhoz hasonlóan lehetőségünk van különböző taktikai utasításokat adni csapatunknak, mint például játékosaink felállása, támadási stratégiák, védekezés stb. Ezenkívül játszhatunk bajnokságot, részt vehetünk barátságos



mérkőzéseken, vagy akár gyakorolhatunk is. A hálózati módról csak annyit, hogy modemen, interneten vagy networkon akár tizenketten is játszhatnak egyszerre. (Vizsgálat hátrány, hogy minden géphez külön kell a teljes CD-s játék.) Az Optionsban a grafika részletességén kívül még a játékszabályokat is módosíthatjuk, kezdve például a játékidőtől egészen a bíró szigorúságáig. Ezek mellett megtalálhatók a hasonló sportjátékokból már jól ismert opciók.

HOKI GÉZA ÚJ CD-JE



László, milyen maga a játék! Miután a Quick game-re kattintottam, a gép egyből a mélyvízbe dobott, egy általa választott csapattal. Ez az, ami leginkább csak arra való, hogy gyors betekintést nyerjünk magába az akcióba. Villámgyors töltés után, máris a stadionban találtam magam, ahol a riporterek folyamatos kommentárja mellett, elhelyezkedtek a csapatok. Ami elsőre a szemembe ötlött, az a grafikai kidolgozás minősége volt, mert ez tavaly óta óriási fejlődés.

A csapatok legnevesebb szereplőit sorra bemutatják, sőt még a nézőtérben viharászó ideitlen tömeg is tökéletesen látszik. (Például egy kis köllök, ahogy ott ül és majsolja a popcorn, vagy a bíró, ahogy "ügyetlenkedik" a jégen.) A játéktér kidolgozásán is csiszoltak a tavalyihoz képest. A jég annyira élethű, hogy szinte megszólal, de

a legszebb hatást a tükröződés és a reklámok keltik. Márhára tetszett, hogy a jég állapota folyamatosan romlik, karcolódik a korcsolyák-tól. Külön érdekesség a szünetekben behajtó traktor,

amely elsímtja és rendbe hozza a pályát. Persze a tökéletes látványhoz elkél egy 3D-kártya is (a játék alaphiból ismeri a legelterjedtebb kártyákat). Ennek előnye az, hogy hiszem nem kell ismertetnem. Szóval a grafikával teljes mértékben meg voltam elégedve.

A "himmusz" meghallgatása után, azonnal indult az akció. Valami csoda folytán elsőre megtaláltam a kezelőgombokat, amiből hál' istennek nincs túl sok. A mozgáson kívül, csupán egy ütő (amelynek az erősségét a gomb



grafikai újítások miatt mindenképpen érdemes megnézni. Hoki rajongóknak természetesen kötelező!

ET

NHL 99

FEJLESZTŐ: EA Sports

KÍADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.easports.com

MEGJELENÉS: megkezdte

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, ATI Rage 3D

Multiplayer: 2/gép, 12/hálózat és Internet

Külsin/belbecs

Látványosság

Szavathatóság

Zene boba

Summa summarum

Az irányítás kicsit nehézkes, de a látványtól meg Wayne Gretzky is otthon érzi magát

végítélet

91%

Az Electronic Arts libasorban megjelölt sportjátékai közül most a kosárlabda rajongók istene látogatott el hozzánk, hogy megmutassa bajait. Bár az intrónál hanyatt vágódtam a gyönyörtől (hát igen, tudnak ezek a fiúk, ha nagyon akarnak), sajnos azonban a játék közben sokkal kevesebbet éreztem azt a bizonyos tv-közvetítések nyújtotta hangulatot. Félárlagosom rögtön lealudóban volt, amikor megláttam, illetve nem láttam meg a

Zsák, zsák, teli zsák...



menőt. Egyrészt kissé álmatagon töltődött be, másrészt becsuktam a szemem olyan csúnya volt, bár szó se róla mindent a helyén találtam. Nem a választható menük hiányossága okozott lelki sokkot, hanem mindezeknek a megoldása.

Míg az NHL99-nél a túlzott pompára figyelünk fel, itt a fejlesztők átesetek a ló túlsó oldalára. Az egész kezelőfelület szó szerint kopár és kioldozatlan. Szörnyűködésben elvesztve józan ítélőképességemet, gyorsan a Startra kattintottam. Itt természetesen a szokásos beállítások következtek: csapatválasztás, kezelő billentyűk, stb. Nem tévedtem sokáig, gyorsan a Playre mentem. Elindult az újabb hosszú várakozás a töltésre. De ekkor valami csoda történt, megkezdődött a kommentár és megjelent a játék. Itt láthatjuk a készítő által beharangozott óriási újítást, a valódi arc-textúrákat és az igazi NBA játékosok által digitalizált mozgásokat. Az Electronic Arts egy újfajta grafikai elem kikísérletezésével próbálkozott, ami nem a tavalyi játék idétlen fényképes megoldását használja, hanem egy régebbi módszerüket tökéletesítették. Ez pedig az emberek teljesen virtuális ábrázolása. Ez annyit jelent, hogy minden játékosnak elkészítették a 3D-s mását, vagyis a programozók így rengeteg arc kifejezéssel ruházták fel az adott embert. Például, amikor az ellenfél pontot szerez, embereink min-



Bostonban a nem kéri ellenfél is kosarat kap

denféle grimaszokat vágunk és mérgelednek, ám ha mi hajtunk végre sikeres támadást, csapatunk láthatóan örömmármorban úszik. Minden embernek megvan a sajátos stílusa és mozgásai – a speciális mozgásokról pedig nem is beszélve. Ha rendelkezünk 3D-kártyával, akkor különösen szépen festenek a játékosok arcai. Visszajátzásakor rá is zoomolhatunk az emberekre és körülről is megcsodálhatjuk izomkötegeiket.

Amerikában a kosárlabdát nem csupán játékként kezelik, hanem egyfajta showmússorrá nőtte ki magát. (Akkorá, hogy – az ismert események fényében – esetleg el is marad az idei szezon...) Óriási stadionok, csillogó parketta, ritmikus zene, bájos pom-pom girlik és Jack Nicholson... Persze a játékosok is gondoskodnak a megfelelő hangulatról, hiszen mindegyikük erős karaktervonásokkal rendelkezik és ennek

gurulása. Nem mondom, elég sok van belőlük! Külön billentyűk vannak a taktikai lépésekre, a speciális védekezési formációkra és az extra mozgásokra is. Ezek alapján nem aktívak, nekünk elég lesz törődnünk kiválasztott emberünk irányításával, a többi stratégiai dolog általában megfelelően van beállítva. Elég megjegyeznünk hol található a passz, az embercserék, a szerelés és a dobás gomb. A dobás erősségét és pontosságát a billentyű nyomva tartásával tudjuk szabályozni.

A Chicago Bulls buntiben van – legalábbis egy kétpontos erejéig



hiába a 3D-s fejek, az odailó hangok, meg a csúcsszuper grafika, hogy ha a hangulat nem az igazi. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudod beleélni magadat a játékba, hanem egyszerűen ez nem adja vissza a valódi TV-s közvetítések hangulatát. Az intró alatt

NBA LIVE 99

A Féreg és a többiek

megfelelően lélegzetelállító mutatványokra képesek. Ha csak az intrót nézzük, máris betekintést nyerhetünk ebbe a sajátos világba.

A tavalyi játékhoz hasonlóan itt is négy nehézségi fokozat van, a nehéz fokozaton túl egy Super-Star lehetőség is van azoknak, akiknek a már szinte lehetetlen "All Star" is kevés. A játékmódok között szokás szerint játszhatunk bajnokságot, rájátszást, baráti mérkőzéseket és ezeken felül még van mód a 3 pontos dobások gyakorlására is. A kosárlabda fanatikusoknak talán legvonzóbb opció lehet a statisztikák szobája. Itt visszanezethetjük a mérkőzések eredményeit 1980-tól egészen napjainkig, emellett itt található a játékosok egyéni eredményei és csapatok összehasonlító adatai is. A bevetés előtt még természetesen hátra van a csapatunk kiválasztása és a kezelőbillentyűk konfi-



De jó is lenne, ha a center már a helyén lenne!

Első próbálkozásomra nem tűnt túl nehéznek a játék, még közepes fokozaton sem. Megfelelőnek találtam, ugyanis 115/114-re nyertem a Chicago Bullsszal a Utah Jazz ellen. Nem mondom kemény egy meccs volt, az utolsó fél percben szereztem pontot és a góltól már nem volt ideje kiegyenlíteni.

A játék közbeni kommentár átlagosnak mondható, az ürge folyamatosan löki a sódert, de valahogyan nem igazán áll bele magát az eseményekbe. A hangok egyébként jók, az izgalmasabb pillanatokban felcsendül a zene, meg a tömeg morajlása, és a cipők is nyikorognak a parkettán, szóval nem ezzel volt a probléma. Nem tudom is tudom megfogalmazni, mi zavart igazán. Megpróbálok most szavakba önteni érzéseimet a játékkal kapcsolatban. Szóval:

még reménykedtem, hátha az új megoldással sikerül igazi élelet lehelni a sportolókba és ezáltal tökéletesen életszerűvé válik a játék. Sebaj, talán majd jövőre...

ET

NBA Live 99

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGLÉPNES: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 2

Kölcárn/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavaltosság
Zenebona

Summa summarum

Műfajában természetesen a legszebb és a legjobb – de a céd a tőké, és ez még nem az.

végítélet

87%

Crichton megálmodta, Spielberg megalkotta, többmillió néző pedig megcsodálta: a Jurassic Park első és második része úgy könyv alakban, mint a filmvászonon elképesztő sikereket ért el. A világon kész mánia lett úrrá, hirtelen mindenki nagy érdeklődéssel fordult az öslénytan felé. Az már mára bebizonyosodott, hogy az önjelölt paleontológusok tábora minden vakakra vevő, ami a Jurassic Parkkal kapcsolatos. Hát még ha egy olyan "vakakról" beszélhetnénk, amivel virtuálisan be lehet hatolni ebbe a képzeletbeli világba. A Trespasser alkotói – nem véletlenül – ezt tűzték ki célul. Immár hónapok óta ezt ígérték: "a Trespasser az első olyan játék, melynek engine-je teljes mértékben a valós fizika törvényeire alapszik. A tárgyak realisztikusan viselkednek, kölcsönhatásban vannak a környezettel, csakúgy mint a valós világban. Bármit lehet például fegyverként használni. A valóság-tól elrugaszkodott, labirintusos elrendezésű játékmotornak ezzel végleg beakonyult." – állítják. Na persze egy játék promóciós anyagától nem is lehet mást várni, hiszen – mint tudjuk – minden szentnek maga felé hajlik a keze.



Hess innen, te rondaság, mert megmondalak a Spielbergnek!

Isti Hova ejtettém a Trespasser CD-t?



Szerény véleményem szerint például még várat magára az az alkotó...

A KÖRNYEZET

A Trespasser sztorija valamikor néhány évvel a Lost World eseményei után játszódik. A főhős egy beleváló

Állatképek tényleg nem rossz. "Mozgásban" már kevésbé épületes látvány



nőszemély, a la Tomb Raider. Anne éppen Costa Ricába tart, ámde repülője váratlanul meghibásodik – éppen a hírhedt öslénypark B. telepe fölött. A szerencsétlenség után Anne-nek nincs más választása: át kell vágnia a vérengző dinóktól hemzsegő szigeten, és valami kiutat kell keresnie a jobb napokat látott kutatóközpont romjai között.

Miután a rövid intro lepergett a fenti eseményekkel, ott találjuk magunkat a sziget partján – körülöttünk a repülő roncsal. A játék szmátiomást a film

Az igen combos kalandorlány csuklóból viszi az olajoshordókat



nem találjuk a futás gombját. A második kellemetlenség, hogy megtaláljuk ugyan, de ennek hatására is csak vándorozni kell a hősnőnk. Nos, akkor boncolgassuk inkább az állítólag "forradalmi" játékmotort. A Trespasser valóban nem egy Turok-klón: itt a dinók jóformán csak epizódszerephez jutnak. Az igazi szenzáció maga a terep, ami – ezt el kell ismerni – valóban minden eddigi játéknál "interaktívabb". Eldöntögethetjük az olajoshordókat, pakolgathatjuk a faladákat. Talán egy kicsit túlságosan is interaktív minden. A dolog a következőképpen néz ki: bármit teszünk a játékban, mindent a szó szoros értelmében manuálisan kell elvégeznünk. A bal egérgombbal kinyújthatjuk hősnőnk jobb karját, majd a jobb egérgombot lenyomva foghatjuk meg a tárgyakat. Mindent így foghatunk a kezünkbe, beleértve a fegyvereket is. Egyszerre két dolog lehet nálunk: egy tárgy hősnőnk övére felakasztva, egy tárgy pedig a kezében. Eleinte ez a "karos" megoldás nagyon mulatságosnak és szórakoztatónak tűnik, ám amikor már valami komoly feladatot akarunk elvégezni, mint mondjuk megfelelő helyre betámasztani egy tuskót, akkor észrevevesszük, hogy mennyire irányíthatatlan ez a játék. Hősnőnk kinyújtja a kezét, megfogja egy hosszú farönk végét, és könnyedén a magasba emeli – a Toldi Miklósversenyen Anne toronymagas esélyes lenne. Az irányíthatatlanság szemléltetésére pedig talán a legjellemzőbb mozzanat az, amikor az asztalon hever néhány pisztoly. Odanyúlunk az egyikért, ám ahelyett, hogy elvennénk, lelököm a földre – mintha valami mozgássérültet alakítanék. Sok gyakorlás kell ahhoz, hogy a távolságot jól fel tudjuk mérni, és hogy mindig a megfelelő szögben nyúljunk a tárgyakért, de szerintem egy játék nem egészen ettől lesz interaktív. De az volt a "legnagyobb" élményem, amikor hátráltam egy Velociraptor elől és bejutottam valamibe a könnyökömet. Hát nem elejté ez az átkozott nőszemély a pisztolyomat? Elismerem, ez a játék aztán nagyon élethű! Csak azt nem tudom, mi ilyenkor a teendő? Talán keljék birokra a dinóval? Minden tárggyal lehet mondjuk csapkodni, de ezekkel inkább csak hergeljük, semmint megöljük támadóinkat. A tárgyak elejtésénél vagy lerakásánál még rá-

MINT VAK A POHARAT...

Szóval ott tartottunk, hogy elindultunk a sziget belseje felé. Az első kellemetlenség, hogy

T
R
E
S
P
A
S
S
E
R



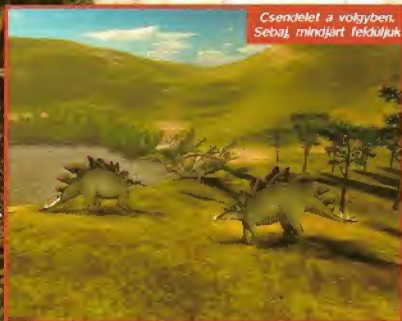
Dinór

adásul az is idegesítő, hogy a gyenge kód miatt a poligonok sokszor átcsúsznak egymáson: például besüpped a puska a talajba, mire nyomban keresztet vethetünk rá.

Nem akarok idegen tollakkal ékeskedni, de valahol azt a nagyon találó kifejezést olvastam a Trespasser játékmenetéről, hogy ez egy "kar-szimulátor". Hát valóban: a feladataink abból merülnek ki, hogy ládákat kell pakolgatnunk, hogy aztán azokon felmásszunk, néha pedig pallókat kell kitérgetnünk, amelyek mérleghinta módjára viselkednek. És hogy mit érünk mindezettel? Mire jó az, hogy felmászunk egy rakás láda tetejére? Nos kérem: felfelhettünk egy újabb fegyvert, és továbbmehetünk.

"BONYOLULT" FELADATOK

Az alkotók 15 négyzetkilométernyi



Csendelet a völgyben. Sebaj, mindjárt felkúduljuk

bejárható területet ígértek, továbbá a nyílt, szabadterei helyszínnek miatt az ún. labirintusos rendszer felszámolását. Nos, ez majdnem igaz, de van a dologban egy kis trükk! A játékokban ugyanúgy vannak falak, csak azok láthatatlanok: hősönök a meredekebb lejtőkön egyszerűen nem hajlandó felkapatni. Az összképet tehát egyáltalán nem nevezném forradalmian újnak, sokkal inkább sivárnak. Először vannak a hasadékok és a sziklák, amiken ládák segítségével kell átkelnünk; aztán vannak kapuk, amikhez kulcsokat kell keresnünk –

ennyi a változatosság. Van ugyan néhány kitérő (néhány plusz láda feladat), de azok csak újabb pisztolyhoz vagy puskához vezetnek, szóval nem muszáj őket bejárni. A játékmenet másik óriási hibája, hogy szinte zavartalanul végigfigyelhettünk a helyszíneken. A dinók közül többnyire csak a Velociraptorok támadnak meg minket, akikre azonban egy-egy fejlődés kellő hatást gyakorol. Esetleg csapdát is állíthatunk –

de minek, ha egyszer egy shotgunnal könnyebben meg lehet oldani a problémát? Ha pedig nincs nálunk fegyver, sokszor minden további nélkül meglóghatunk az üldözőink elől – a Velociraptorok a hírléket meghazudtolva roppant lassúak. A mesterséges intel-



Kieje lesz meggyőzni ezt a T-Rexet, hogy sokkal kevésbé vagyunk finomak, mint az első látásra tűnik

igencia bizonyos szempontból tényleg elég jó: például a ragadozók rátámadnak a növényevőkre, s így lerázzhatjuk őket magunkról (mellesleg megessik, hogy a csatában ezután a növényevők győznek); de ugyanakkor néha ostobának tűnnek az állatok: belelővünk mondjuk egy lakmározó dinóba, mire az ránk sem heredit.

SOK HŰHÓ SEMMIÉRT

A grafika nem rossz, de távol áll a kitűnőtől. Mellesleg nem tudom, hogy az előzetes screenshotsok milyen konfigurációról készültek, de egy Voodoo 1-es kártyával a látvány nem éppen frenetikus. Alaktalan ponthalmazokból alakulnak ki a tereptárgyak, és a metamorfózis sajnos csak akkor fejeződik be, amikor már teljesen közel van hozzánk az adott dolog. Hány-szor hittem azt például, hogy egy tárgyat látok a távolban, mire közelebb lépve csak egy kő bontakozott ki. A távoli kontúrokból egyszerűen nem lehet kivenni semmit: nem lehet tudni, hogy mondjuk egy legelőző Triceratopst látunk, vagy egy rozsdás kocsi-roncst. A grafika sebessége sem lélegeztetőlítő. Bár a játék már használja az AMD K6-2-es processzorok 3DNow! utasításkészletét, ez annyira nem látszik meg rajta. Ha egy dinoszaurusz is bent van a képből, még a legerősebb konfigurációkon sem lesz sima a képfrissítés. (Két dinóról pedig már ne is beszéljünk...) A rohej pedig az az egészben, hogy még a belső helyszíneknél sem változik a helyzet, noha azt hinné az ember, hogy egy-két falat könnyebb kirajzolni, mint több tucat pálmát. Egyébként két igazi híresség szinkronizálta a játékokat: Richard Attenborough (az eredeti Ham-

mond prof) és Minnie Driver. A szövegek azonban nem egészen passzolnak a cselekményhez. Hammond professzor visszaemlékezései bizonyos pontokon áthaladva jutnak hősnőnk eszébe, de sokszor nem értené, mi alapján. Vannak egyébként még más

hangok is, olyanok, amiket egy az egyben a filmből vágunk ki. Az egyik partszakasza például abból kéne ráismernünk, hogy a filmben látott kislány (akit a kis Compyk támadtak meg) monológját hallhatjuk. Úgy érzem, egy kicsit hatásvadászok lettek ezek a betétek. Szánalmas, ahogy mondjuk a Brontosauruszok megjelenésekor a "poligonhegyek" ellenére hősönök ugyanolyan csodálkozást vág le, mint Sam Neill a Jurassic Park elején – ráadásul ugyanaz a zene is festi alá a jelenetet. A dinók hangja viszont elég jó, kár, hogy ugyanúgy hallani őket öt méterről, mint százról.

A nagy várakozás után a Trespasser szinte semmiben nem felelt meg a kívánalmainknak: akciójátéknak gyenge, kalandjátéknak pedig kevés. Levonhatjuk a tanulságot: interakcióból is megárt a sok.

Trespasser

FEJLESZTŐ: Dreamworks Interactive

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.trespasser.com

MEGLÉHETÉSI: megjelent

Ketgyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, Power VR

Multiplayer: nincs

Külső/belső

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavathosság	
Zenében	

Summa summarum

Interaktív látványosság, ami 300-as ponttal és Voodoo2-el is szagol. Ráadásul örökös is

végítélet

65%

dánom erőművekre

A föld, a levegő, a tűz és a víz: a letűnt korokban ezeket tartották a világot alkotó négy elemnek. De vajon létezik még egy ötödik elem is? Luc Besson, a kitűnő francia filmrendező szerint igen. Az Ötödik Elemet már több mint egy éve juttatják a mozik, úgyhogy aligha hiszem, hogy akadna olyan olvasónk, aki még nem hallott volna róla. Besson – jó szokásához híven –

dolgot, ezt a tömény sötétséget nem érdekli se pénz, se hatalom – csakis a világhírű kioltása és az élet kiirtása foglalkoztatja. Az ősi idegenek, a Mondoshawanok azonban már régóta tudják a titkát, miként lehet a gonoszt megfékezni. Négy különleges követ őriznek, és egy tökéletes lényt: ezeknek az egyesítésével lehet a gonosz terjeszkedését megállítani. Az öt elemet 1912-ig itt a Földön, egy egyiptomi szentélyben őrizték, de mivel félő volt, hogy az akkor küszöbön álló világháborúban esetleg megsemmisülnek, a Mondoshawanok magukkal vitték őket. 2259-ben az emberiség a szokásos hétköznapi élt, amikor ismét bekövetkezik,

hogy a kövek nem voltak rajta. A tökéletes lénynek viszont csupán az egyik keze maradt meg: ennek DNS-szerkezetéből próbálják a földi Nucleolab laboratóriumban a testet regenerálni. Szerencsére a lény DNS-e egyedülálló, még az emlékezetét is megőrzi: így végül újra tudják alkotni Leeloot – Besson forgatókönyve szerint ez a vörös hajú lány testesíti meg a tökéletes lényt, vagyis az Ötödik Elemet. A Mangalore-ok megbízója, az őrdögl Zorg viszont nem hagyja ennyiben a dolgot. A pszichopata fegyvergyáros – bár valószínűleg maga sincs tisztában vele – a gonosznak dolgozik, s mindenáron meg akarja kaparintani az öt elemet. Az eszelős bűnözőt már csak egy ember állíthatja le: Korbent Dallas, az egykor volt katona, jelenlegi taxistőr...

MEGJÁRJUK, TOMB RAIDER KÖNTÖSBEN

A film alapján készült játék ugyan-ezen történeten alapul, bár nem igazán szorosan, mert a készítőik állítólag nem akarták túlzottan szűk korlátok közé terelni a cselekményt. A filmben például Korbent és Leeloot csak véletlenül ismerkedik össze, míg a játék miadójárt azzal kezdődik, hogy Leeloo regenerálását a Mangalore-ok megszakítják, és nekünk Korbent irányítva vissza kell foglalnunk a laboratóriumot, ahol el kell indítanunk a gépeket. A játék 15 küldetésében – a fel-

játékmenet ötletét, ők maguk jellemezték eképpen a művét: "mi egy Tomb Raideres szemszögből mutatjuk be az Ötödik Elemet, mindvégig a központi karakterre koncentrálván". Hősünket (avagy hősnőnket)

tehát külső nézetből látjuk, de a mozgáskészlet sajnos közel sem olyan bőséges, mint Lara esetében. Például nem nagyon lehet megkapaszkodni a rövidre sikerült ugrásoknál (bár igaz, hogy Leeloo legalább csimpaszkodni tud). A teendők amúgy elég szokványosak: hosszú folyosókat kell bejárni, járatokat kell felfedeznünk, lézerrácsok kapcsolóit kell megkeresnünk, és persze platformos, ugrálás részek is vannak szép számmal. A két szereplő között a legnagyobb különbség az, hogy míg Korbent a löfögyereket részesíti előnyben, addig Leeloo inkább egy kiadós verésnek a híve. Korbentnek Kifogyhatatlan municióval

A tróli puló segít-ségével álcasempészem magam a tetükön



ismét valami egyedül alkotott: megmutatta, hogy nem csak Hollywoodban lehet látványos filmet készíteni, és hogy még egy akciófilm is rendelkezhet mondanivalóval.

Ugyan csúf bácsik lödöznek rám, de "paltsmálgyeim" még elég jól tartják magukat



A SZTORI

Elég meglepő, de Besson – saját bevallása szerint – még csak 16 éves volt, amikor megálmodta az Ötödik Elem történetét. A film nem éppen egy szokványos sci-fi, mert bár a jövőben játszódik és földönkívüliek is vannak benne, azért mégis inkább bizonyos misztikus erők harcáról szól, a Jó és a Gonosz összecsapásáról. A történet szerint minden ötezredik évben a szintisza gonosz képessé válik arra, hogy áttörjön a mi világunkba. Ezt a

aminek be kell következnie. A vezető politikusok eleinte nem hallgatnak Vito Corneliusra, a Mondoshawanok földi papjára, de aztán belátják, hogy csakis az ő segítségével lehet megmenteni a Földet. A Mondoshawanok hajója hamarosan meg is érkezik a fedélzetén az értékes rakomány, csak hogy valami közben. Mangalore zsoldosok támadják meg a hajót, ami csaknem teljesen megsemmisül. Még szerencse,

Mint Leeloo példája is mutatja: aki robotokkal focizik, annak eltörlik a lábfete (fogalmbis úgy fest a dolog)



LARA BABA NIN

FIFTH ELEMENT

A klaviatúra birizsgálása a lengőkaron keresztül mindjárt végső rácsalanitáshoz vezet



rendelkező pisztolya van, s később még egyéb fegyvereket is felvehet mellé – ez utóbbihoz azonban korlátozva van a lőszer. Tűzelni a Ctrl-lal lehet, a fegyverek között váltani pedig az 1,2 gombokkal. A tűzpárbajoknál úgy vettem

adatokról függően – vagy Korbent, vagy Leeloot irányíthatjuk, illetve vannak olyan missziók is, ahol szabadon választhatunk szereplőt. A cél: összeszedni az öt elemet, és elküldeni a gonoszt még 5000 évig szunyókálni. A készítők nem rejtették véka alá, honnan merítették a

észe, hogy az a lény, minél távolabbról vegyük észre az ellenfelet, s onnan kezdünk el tüzelni – közelről alig pár lövéssel végeznek velünk. Néha ezért nem árt óvatossággal mászkálni: a lopakodáshoz az S-billentyűt használjuk. Ezenkívül hasznos dolog, ha le tudunk bújni mond-

juk egy láda mögé (W), és annak felhasználói erejétük az áldást. Bár Korbennel is lehet közelharcnál verőkezni, nála ez nem annyira lényeges. Leelooval viszont más nem is tudunk tenni, ő a lövés gombjára már eleve rúgni

fog.

Ez azonban nem jelenti azt, hogy vele esélyünk

sincs a további jutásra, sőt – éppen ellenkezőleg!

Amikor vele vagyunk, nemigen támadnak ránk löfegyverekkel: a második pályán a rendőrök például csak elektromos sokkolót használnak. Leeloo ütéseiből (Shift) és rúgásaiból pedig (Ctrl) kész kombókat állíthatunk össze, majdnem olyanokat, mint a Virtua Fighterben. A Space-szel meileslag védekezni is lehet. Gyakran a hátunk mögül ér minket a támadás, ajánlom tehát mindenki figyelmébe megfordulás billentyűjét is! (numerikus 5) Nagynagy használt vehetjük

fickó vár ránk – hasznos lehet még Leeloo speciális mozdulata is (Előre+Shift+Ctrl). A speciális mozdulatnál Leeloo a pszichotikus energiáját mozgósítja, ezért ezt csak akkor vehetjük igénybe, ha fel vagyunk töltődve ilyen energiával.

A pályákon elakadni szinte lehetetlen: mindig felfedezhetünk egy eltolható falat, vagy egy kitörhető rácsot. A Fifth Element tehát egyáltalán nem tartozik a bonyolult kihívások közé, de ez nem jelenti azt, hogy nincs benne néhány tetszetős megoldás. Több helyen gépeket kell használnunk, mint amikor mondjuk egy robotkarral kell kitörnünk egy rácsot. Vagy említhetném a lézerrácsokat is: nem mindig szükséges megkeresni a kapcsolójukat, előbb

Mikrobi távoli rokonát öngyilkos akcióra indítjuk a lézerekapú ellen



A sokkoló nem túl kemény fegyver – Leeloo ökle már sokkal inkább



Floston luxushajón keresztül az egyiptomi templomig valamennyi lényegesebb helyszín megtalálható a játékban. Egyes 3D-s modelleket mondhatni a filmből emelt ki, hiszen a Kalisto a Digital Domainnel, a

film speciális effektusaiért felelős céggel is kapcsolatban állt. Ráadásul – mivel tényleg minden grafikai tervet megkaptak, olyan helyszínek is szerepelnek a játékban – ami a filmbe végül nem is került be (ilyen állítólag az a rendőrállomás is, ahonnan Leelooval kell kiszabadítanunk Korbent). Egyes hírek szerint még a szinteket összekötő videóban is vannak olyan jelenetek, amik csak itt láthatók, bár az igazat megvallva, én nem vettem észre eféléit. Az viszont feltűnt, hogy Bruce Willis még véletlenül sem bukkan fel a kiállított jelenetekben: ő ugyanis 10%-ot kért volna az eladás nyereségéből... Bruce-t egyébként nem csak a videókból hagyták ki: a poligonos szereplő sem hasonlít rá. Az igazat megvallva amúgy nem igazán tetszettek a filmbetétek, szerintem túlzottan erőltetettek. Érzem szerint vagy jobban kellett volna a filmhez igazodni, vagy a rendezelt jeleneteket kellett volna kifejezetten a játékhoz készíteni. Így viszont csak össze-vissza vagdosták az eredeti mozt, és sokszor nem is érteni, hogyan kapcsolódik a videófilm a cselekményhez.

AZ ÉRTÉKELES

A pályák grafikaiilag nem rosszak, de nincs rajtuk semmi különleges. Pontosan olyan az összkép, amilyen az egy gyorsító kártyával minimum elvárható: a belső tereknél szépen árnyékolnak a folyosók, a külső

helyszíneknél pedig jó messzire el látni. A játéék három nehézségi szintje korrekt, bár engem egy icipicit zavart, hogy nem lehet menet közben állást menteni. Azért csak icipicit, mert amúgy van bőven élet, és meghalásnál nem kell előlőről kezdenünk mindent. Már csak azért sem nehéz a játék, mert az ellenfelek sokszor nagyon hülyén viselkednek. Bizony az AI nem a legfényesebb: ha például nagyon távolról, leshől sikerül eltalálnunk valakit, az illető egy helyben megvárja, míg szépen lemeszároljuk. De azok a figurák is "okosak", akik még a lépteiket sem gyorsítják meg, amikor beléjük eresztünk néhány golyót. A Fifth Element tehát közel sem üti ki a Tomb Raidert a nyeregéből – nem is igazán mérhető hozzá. Lehet, hogy ha a filmmel együtt jött volna ki, több lelkesedéssel szótlan volna róla, de egy év elmúltával már a cím sem hat rám annyira, hogy egy jó közepes "érdemjegynél" sokkal jobbra tartsam ezt a játékot.

V.Z.

The Fifth Element

FEJLESZTŐ:	Polisto
KIADÓ:	Ubisoft
WEBSITE:	www.thefifthelement.com
MEGJELENÉS:	megjelent
Ketycere	
Minimum:	P166, 16MB RAM
Ajánlott:	P200, 32MB RAM
3D-gyorsító:	Direct3D, Power VR 3D
Multiplayer:	nincs

Külső/belső

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavathatóság	
Zenebóna	

Summa summarum

Egy királyi film szerényebb játékvaltozata

végítélet

76%

S VESZÉLYBEN

FIFTH

ELEMENT

még a gránátoknak is, amiből többféfélt találhatunk. Ezek között úgy válthatunk, mint Korbennél fegyvert, és ezután a Tabbal hajlíthatjuk el őket. A különlegesen kényes helyzeteknél – mint amikor mondjuk egy lézersugár alatt kell átkészünk, és a túloldalon egy rakás gaz-

nézzünk szét, hátha találunk valamit a közelben, amivel bezavarjuk a sugarakat. Amúgy egy jótanács: ha valamit szét lehet törni, az törjük is szét! Sosem lehet tudni, honnan kerül elő egy elsősegélycsomag, vagy bármilyen más tárgy.

UGYANAZ, DE MÉG MÁS

A játékot fejlesztő Kalisto munkatársai mindent megkaptak a film készítőitől, így a helyszínek valóban olyan stílusúak, amilyeneket a filmben is láthattunk. A Zörg főhadiszállástól kezdve a



Azanaya! A főnök az összes rabolt pénzen 12 tv-t vett és minden a Danubius rádiót nézi!

Kétféle 3D-játék készítő cég létezik: az egyik körbenéz a 3D-s motorok piacán, kiválasztja a neki legjobban megfelelőt, majd mélyen a zsebébe nyúl (itt százszáz, dollárban), licenccel a motort, majd fejlesztgeti, kalapálja, s jó esetben előbb meg születik a nagy mű.

A másik féle inkább a szellemi tőkére fektet, mint egy már meglévő motorba: néhány programozó vad kódolásba kezd, s ha minden jól megy néhány év alatt összejön egy kornak megfelelő kinézetű, sebességű játék.

A Shogo készítői az utóbbit választották. Ez mindenképp elismerést érdemel, s jelen esetben dicsőretet is. Előljáróban annyit, hogy a grafika minősége az Unrealt nyál-

ve az volt, hogy kifejleszt egy szabadon használható 3D-s fejlesztői környezetet, mellyel aztán boldog-boldog készíthet programokat, s licenccel nélkül terjesztheti. Az egészet a DirectX csomag részének szánták. Ez végül nem történt meg – a Microsoft a magas költségek miatt elvetette az ingyenes variációt, s így folyt tovább a fejlesztés. A magas költségek XY vállalat szempontjából teljesen hihetőek, de a Microsoft eseté-

Kedvünkre választhatjuk meg játék közben, hogy saját szemüvegéből követjük az eseményeket, vagy külső nézetből. Utóbbi esetben kétségtelenül látványosabb a játék, de egyben nehezebben is kezelhető, bár a célkereszt ilyenkor is használható. A történet több oldalt is megtölt a kézikönyvben, a lényege röviden az, hogy a UCA társaság a Croinan bolygón egy új energiatörést fedezett fel, s ezzel megkezdődik annak a kiaknázása. Ezzel egyidejűleg a bolygó is szép lassan benépe-

sül. A lakosság idővel fellázad kizsákmányolásuk ellen, s kisebb háborúk törnek ki. Akkaraju admirális felesége is egy ilyen háborúban veszti életét. Akkaraju, engedelmeskedve a felettesei parancsának, meg se

jelentenek a UCA érdekeire. Ekkor dönt úgy a vezetés, hogy Gabrielt és társait minden áron likvidálni kell. Akkaraju admirális minket – Sanjurót – választ erre a feladatra. Küldetésünk a UCASF Leviathan hajón kezdődik, ahol megkapjuk feladatunkat az admiráltól.

HIHETETLEN! NEM CSAK LÖNI...

Tényleg hihetetlen, de igaz: nem csak menni és löni kell a játékban; az ellenfeleken kívül civilek is találhatók a pályákon, folyamatosan érintkezünk feletteseinkkel rádión, és kommunikálunk a többi szereplővel. Ha valakivel beszélünk, vagy valami fontosat esmlünk, akkor a kamera külső nézetre vált, s úgy néhetjük végig a beszélgetést/csele-

ANIME QUAKE MÓDRA



dossa, a sokréti beállításhoz köszönhetően a sebesség már egy P166-on is klassz.

A MICROSOFT ESETE A 3D-VEL

A motor fejlesztésének viszontagságos útja volt, mire a Shogonak életet adott. Ugyanis a híres-hírhedt Microsoft szárnyai alatt kezdődtek a fejlesztői munkák, a szoftveróriás ter-

sütögetni – először Riot néven akarták kihozni az anyagot, de a név körüli jogi bonyodalmak elkerülése (védett név volt) miatt inkább a Shogot választották, s gőzerővel folytatták a fejlesztést.

A TÖRTÉNET

Na de hagyjuk a múltat, a "...lehetett volna..." mondatokat, lássuk mit ad a Shogo! A



ben? Hmmm... Lehet hogy nem akart még egy pert a nyakába venni a szoftveróriás. Érdekes helyzet lett volna, ha ez megtörténik – kicsit Netscape-Explorer he-ütese lett volna az esetnek, s a 3D-s piacnak nem feltétlenül tett volna jót (hisz miért fejlesztene más 3D-s motort – ha már van ingyen, lehet azt pofoztatni). Persze néhány per rögtön indult volna (pl. ld software vs Microsoft...), s a piacot – főként a neten keresztűi – elárasztották volna a jobb-rosszabb 3D-s anyagok. Érdekes helyzet lenne... S a tendenciát elnézve, s ismerve a Microsoft agresszív üzleti politikáját ez előbb-utóbb meg fog történni. Remélem utóbb.



tanak Avernus néven. Ekkor küldik Sanjurót, testvérét Toshirot, Bakut, és Kurát Avernusba. Cél a szakadár vezér likvidálása. Az akció csúfosan ér véget: Sanjuron kívül mindenki eltűnik, s halottak is nyilvánítják őket. Nem sokkal később feltűnik egy Gabriel nevű ember a szakadárk vezéréként, akik vezetésével még erősebbé válnak, s már komoly veszélyt

vést mint egy filmben. Ez számomra sokkal élvezetesebbé teszi a játékot, mint pl. a Quake "lőj le mindenkit, aki mozog" stílusa. Borzasztó idegesítő volt mind a Quake-ben, mind az Unrealben, hogy gyakorlatilag mindenkit le kellett szedni akivel találkoztunk – kész depressziós lettem a játékok végére. A Shogo az utolsó percig szórakoztató, változatos, megválaszthatjuk melyik oldalon állunk, olykor társakat kapunk magunk mellé. Szerintem egyszemélyes játékban verí a Quake-et. (Multiplayerben már nem hiszem.) Részemről nem is próbáltam a multiplayert és bár nem tudom milyen sebességre képes – nem hiszem, hogy fogom. Az a Quake-ben profi, kihegyezett, s szerverből is van elég.

A játék elején négyféle óriásrobot (MCA, Mobile Combat Armor) közül választhatunk, melyek mind-egyike más és más tulajdonságokkal rendelkezik. A Shogo Akuma Series 12 könnyű, gyors és jól manőverező típus, gyenge páncéllal. Az Armacham Ördög Advanced Series 7 típusú MCA közepes robot, gyors járművel, ami irányíthatatlan... Az Andra 25 Predator a legerősebb és egyben leglassabb robot. Az UCA Enforcer Mark VII pedig az étalon, mindenből egy kicsi – csak ajánlani tudom. Az imént emlegettem a jármű részt: ezek

a robotok leginkább egy Transformerre hasonlítanak, mert a V gombbal bármikor járművé alakulhatnak, s így közlekedhetünk. Ötletes, bár én nem használtam sose.

Sanjuro bőrébe bújva kellemes fegyvereket használhatunk. Van például egy remek késünk, amit sose fogunk használni. Lehet két pisztolyunk, melyek kezdetben még elmennek, de későbbiekben inkább a shotgunt használjuk, melynek ugyan nagy a tűzereje, de lassú az újratöltése. A géppisztoly az

zenálunkban: a kató ágyú egy pattogó bombát lök ki, s van még egy nagy erejű, közelre használható plazmaágyú. Az igazi kedvencem a macskabű – igaz nem sebez, de átlátul néz ki, s jól nyomja az "itt van az anyuci" szöveget. Ez egyébként akkor kell, amikor a villanykerítést kezelő nő megkér, hogy keressük meg az elvesztett macskáját...

Az MCA fegyverei között nincs macskabű, csak futurisztikus őrársfegyverek – aknalövő, bombázó, lézérágyú, távcsöves fegyver stb. Szépek, hatásosak, nagyot szólnak, de egyik sem hagyott bennem maradandó nyomot (szemben az ellenféllel).

ZÁRSÓ

Tekintve, hogy a Lithtech motort a Microsoftnak kezdte el fejleszteni, nem meglepő hogy erőteljes 3D támogatást élvez. Sőt, csak azt jeltelmezték a software rendelestől, de azt senkinek sem ajánlom). Így az összes 3D-t támogató kártyával tökéletesen fut a program, s használja a 3Dx kártyát is. Ez nagyon kellemes, hisz nem kell összevadásznunk a videokártyához való drivereket, hogy teljes pompában és sebességben élvezhük a játékot. Némely kár-

egyik kedvencem, gyors és pontos munka végezhető vele.

A mezőny nyertese a távcsöves géppisztoly, mely alig lassabb kisteherénél, s a távcsövel nagy távolságból szedhetjük le vele az ellent. A rakétavető természetesen itt is megtalálható, s még két nagyerejű fegyver van az ar-



Mi történt? Felrobbant a töltött paprika?



SHOGO

MOBILE ARMOR DIVISION

tyánál ezt azt ki kell kapcsolni, hogy tökéletesen működjen, ezeket a tippeket megtaláljuk a kézikönyvben vagy online.

A motor képességei közé tartozik az árnyékolás, mellyel a modellek árnyékait "fél dinamikusan" jeleníti meg. Azért nem teljesen dinamikus, mert az árnyék mérete nem függ a fényforrás erejétől, számától, szögétől és nem veszi figyelembe a tereptárgyakat. De a Quake2 "árnyékaihoz" képest így is nagy előrelépés. A 16 bites textúrák nagyon megdobják a játékot, s a dinamikus fényviszonyok teljes pompájához kell is ez a sokszínűség.

A motor további erőssége a Quake-hez képest a hatalmas pályák megjelenítése. Óriási termek vannak a játékokban, illetve amikor MCA-val a városokban bolyongunk, szintén irdatlan méretű objektumok között mozognak, kellő sebességgel. A készítő állítása szerint az engine képes egyszerre akár 110 (!) modellet is mozgatni a képernyőn – persze ez már erősen a hardver függvénye is. A készítő külön büszké a "portal" megoldásra, mely segítségével nem szükséges egybefüggő pályákat készíteni, hanem megadják, hogy pl. X ajtón túl legyen egy portál, mely átvissza az embert "másik" pályarészre, ami persze az előző pályarész folytatásának látszik, de technikailag egy új pályarész, s a motornak így nem kell egy egybefüggő hatal-

mas pályára figyelni, hanem csak egy részletre. Különösen megfogják az embert a fény tűz és füstfeltek – a komolyabb fegyverekkel tüzelve nem mindennapi látványban lesz részünk. Talán az Unreal tudott ilyesmit, de ez az az is túlmutat.

A játékokhoz természetesen letölthető a pályaszerkesztő, s az újak egyszerűen integrálhatóak a játékba. A Monolith versenyt is szervezett a házi pályaszerkesztők között. Fegyvernemek. Néhány – nem számítógépes – cimborám közül többen is hiányolták pár játékot kapcsán, hogy nem lehet látni a rombolást végezni a pályákon (szolid srákok). Talán az ő igényeik kielégítésére szolgálnak a golyónyomok a falakon, valamint az, hogy néhány tereptárgy a levegőbe kúszhat (számítógépek, dobozok, bútorok, képek, stb.) Egy szóval lehet öröngeni.

Vért Van. Sok. Frösköl. felkendődik a falra, ahonnan szép lassan csurog le, és idővel lecsad. Súlyos látvány, amikor MCA-ként bebombázunk egy emberekkel teli utcára – tíz emelet magassáig maszatolják a hullák a környező házakat. A hullák is gyalázhatóak, kisaftolhatjuk belőlük a piros pixeleket az utolsóig. Egyedüli probléma a szétlőtt modellekkel, hogy a darabjaik olykor a talajszint felett maradnak, vagy beleolvadnak a falba.

Lehetne még jócskán írni a Shogoról, de valahol megálljt kell parancsolni, s végsőzt kreálni. Talán elhagyható a végső ajánló, hisz a cikkből kiderül: ha valaki szereti a "3D first person shooter" stílust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelenségétől, az csapjon le rá.

Gáspár



Itt majd azt állítjuk magunkról, hogy Mohamed küldött bennünket

Shogo: Mobile Armor Division	
FEJLESZTŐ: Monolith	
KADÓ: Microdis	
WEBSITE: www.shogo-mad.com	
KÉZKÖNYV: megadott	
Ketjere	
Minimum: P166, 32MB RAM, 3D-kártya	
Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM	
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx	
Multiplayer: 8/hálózati, 7/Internet	
Külső/belső	
Látványosság	■■■■■
Látszhatóság	■■■■■
Szavathatóság	■■■■■
Zene/bóna	■■■■■
Summa summarum	
Kellően szórakoztató, bár kissé véres darab a szántán szurke klón között	
végítélet	
90%	

Sokak szerint az F1 Racing Simulation az egyik legjobb PC-s szimuláció, s ezt igazolja is az a tény, hogy világszerte 400.000 darabot adott el belőle. Az alkotók azonban úgy tűnik, nem voltak 100%-ig elégedettek az eredménnyel, hiszen kilenc hónap után már is itt van a még szebb, még intelligensebb, még jobb második rész.

Meglepő, de a Ubi Soft ezúttal nem tudta (vagy talán nem is akarta?) megszerezni az FIA-tól a szükséges licenccsopjakat, azaz a játékokban egyetlen igazi pilóta sem szerepel név szerint, és a csapatokat is csak fantázianevekkel helyettesítették. Szerencsére a pályákkal már más a helyzet: bár Monaco vált a címadóvá (valamilyen jogot azért csak megszereztek), azért a lényeg, vagyis a 17 hivatalos pálya mind benne van a játékban. Amúgy pedig ha nem is az ere-

– részletesebb lett minden. A 22 különböző kameranézet amúgy már önmagában is elegendő garancia arra, hogy az összkép végül szinte ugyanazt nyújtsa, mint egy igazi F1-közvetítés.

RÉGI ÉS ÚJ ÜZEMMÓDOK

A játék két új játékmódot is felkínál, de előbb – emlékeztetőül az "újonnan érkezetteknek" – vegyük át a régieket. Három különböző módon lehet tréningezni: a sima "traininggel" megismerkedhetünk a kiválasztott pályával, a demonstrációval okulhatunk egy előre felvett visszajátszás megtekintésével (kitapasztalhatjuk, milyen iveren veszi a "gép" a kanyarokat), Driving Schoolra kattintva pedig ötvázhatjuk ezt a kettőt: az oktatónk egy szellem-

Jobbna lenni Schu

A rajt utáni izgalmas pillanatok...



... általában arról híresek, hogy pár versenyző pár dolgot hagy a géperől



deli nevek ülnek az autókban, ez cseppet sem látszik meg a mesterséges intelligencián, sőt! Sokat fejlesztettek az AI-n, minek eredményeképpen az ellenfelek jóval emberibb logikával reagálnak az adott helyzetekre, és minden pilóta más személyiséggel vezet. Még azt is megoldották, hogy az egyéni stílusuk alkalmazkodjon az aktuális pályához!

A szimulációk terén szinte téhér hollónak számíthat, de csak díjazni tudom azt a törekvést, hogy a Ubi Soft nem a legdrágább konfigurációra fejlesztette a játékát, hanem leginkább elterjedte. A Monaco GP RS2-1 kifejezetten a négy megabyte-os 3D-kártyákhoz optimalizálták, bár hozzá kell tenni, hogy azért támogatja a Voodoo2 technológiát is. A szerényebb gépkövetelmény azonban nem azt jelenti, hogy spóroltak volna az effektusokkal, éppen ellenkezőleg: elképesztően jók mondjuk a kicsúszásokat követő füstfelhők, és az előző részhöz képest most már fénylenek is a kocsik. Mellesleg az autók felépítésén és a pályák kidolgozásán is javítottak

simán csak egyre jobb köreredményekre törekedünk, vagy bekapcsolhatjuk egy korábban elért eredményünk szellemkocsiját, és azt próbálhatjuk megoltni.

A két új mód közül a Career kétségtelenül az érdekesebb: ennél – mint egy igazi pilótának – a karrierünk egyengetésén kell fáradozunk. Nem mi választjuk meg a csapatunkat, hanem az egyik leggyengébb autóval kezdünk, magyaráz a ranglétra legaljáról startolunk. A lényeg:

kocsit fog irányítani, nekünk pedig – lehetőség szerint – minél jobban tartanunk kell vele a tempót. Ha már elég felkészültek vagyunk, tetszőleges pályán, tetszőleges időjárás mellett a Single Race-szel állhatunk neki versenyezni. Ehhez a különálló futamhoz hasonló a Grand Prix mód, melynél csupán az a különbség, hogy az időmérő edzéseket, és a bemelegítő kört is lefuthatjuk. Egy teljes idénybe a Championshipre kattintva foghatunk, ezen belül két lehetőség van: vehetjük a pályákat sorban, normális módon, úgy, ahogy igazából következnek; vagy összválogathatjuk őket tetszős szerint a Customized móddal. Vágnak az újabb "régi ismerős" a Time Attack, amivel kizárólag az idő ellen, egy szabadon választott pályán versenyezhetünk. Ennek szintén két verziója van: vagy

csak akkor kapunk új autót, azaz új szerződést egy másik csapathoz, ha jól szereplünk az idényben. Mondanom sem kell, hogy egy világbajnoki cím elérése nem két-perces feladat.

A másik újdonság, a Scenario mód, melynél egy előre megadott céllal (például bizonyos pontszámot kell a versenyen elérnünk), előre meghatározott futamon, előre kiválasztott kocsival kell indulnunk – összgezve tehát egy előre megadott helyzetben kell az elvárásoknak megfelelnünk. Tíz ilyen helyzet közül választunk, de állíthatjuk meg

1:54.122
0/15 Laps

POS 6/8

A műszerfal talán már sejteti, hogy most nem Hakkinen világbajnok Mercedesben üldögélünk



majd újakat is le lehet tölteni a Ubi Soft weblapjáról.



kat is beiktattak. Most már például alkalmazva van a 107%-szabály is, miszerint csak az a versenyző indulhat egy nagydíjon, akinek az edzőkört nem haladta meg a pole pozícióból rajtoltó autó időeredményének a 107%-át.

A garázs-menübe lépve szintén újdonságokat fedezhetünk fel. Bár most nem valódi motorok és egyéb alkatrészek lettek modellezve, az autók felkészítése – ha lehet – most még komolyabb, és még nagyobb szakutadást igényel. A váltó átállítását, a kormányzást, a fékeket, a terelőszerkezeteket, a gumik típusát módosíthatjuk, s a felfüggesztés alkatrészein külön-külön is állíthatunk. Ha már lefutottunk minimum egy kört, telemetrikus adatokat tanulmányozhatunk, vagyis megnézhetjük hogyan viselkedett az autó az adott pálya bizonyos szakaszain.

Na persze mindezekre nem feltétlenül van

válthat egy kerék, vagy leszakadhat egy szárny. A kiállításnak magyan a maga procedúrája: külön ki kell "szólnunk" a boxnak, mikor akarunk kivonulni (Enter), majd a szerelőkhöz beállva a Backspace-szel hívhatjuk be az üzemanyagfeltöltést és a kerékcserét menüjét. (Ezen belül lépkedni az Inserttel és a Delete-tel lehet.) A sérüléseket a szerelők automatikusan javítják, ehhez tehát nem kell semmilyen parancsot kiadnunk. (A játék teljes billentyűzetkiértékelését egyébként bármikor lehívhatjuk az F1-gyel.)

Ami a több játékos (multiplayer) módokat illeti, van osztott képernyős két játékos mód, amit ha két gép összekötésével kombinálunk, akár négyen is lehet játszani. Persze van hálózati já-

65 km/h
50 L
7/6

Az észveszejtő sebesség és az erőteljes design most az ötvenes évek báját idézi



túlásokba sem szeretnék esni: lehet, hogy egyes szempontokból külön-külön vizsgálva nem a legélethűbb, vagy nem a legszebb F1-szimuláció ez a játék, de úgy érzem, hogy mindenképpen az egyik legjobban játszható anyag. Köszönhetően a nagyon eltérő nehézségi szinteknek az is el tud vele szórakozni, aki a játéktér-

145 km/h
40 L
3/15

Herr Pech Vogel fotóriporter Pulitzer-díjas sportfotója. A díjat sajnos már csak az elhunyt családtagjai vehették át...



ték is, amelynél már nyolc játékos kapcsolódhat össze, és állítólag a Ubi Soft már munkálkodik az Internetes lehetőségén is.

A MŰVÉSZLELKEK FIGYELMÉBE

Legvégül azok számára van egy jó hírem, akik semmiképpen nem akarnak lemondani arról, hogy az aktuális kedvencük, mint mondjuk Schumacher autóját irányítsák. Amikor a DriverTeam-nek bejelentkezünk, átirhatjuk ugyebár a versenyzőnk nevét, de ettől még nem lesz persze Ferrarink. Az igazi megoldás az, ha egy kicsit konyitunk a festés-mázoláshoz, mivel a texture editor programmal az összes textúra-borítást ki lehet cserélni. Az editor kezelése ropogant egyszerű: az extract ikonnal kimásolhatjuk a kiválasztott autó borítását (Cars Textures), amit aztán bármilyen rajzolóprogramba betölthetünk. Később a kész a művet majd az insert ikonnal lehet behelyezni. Ugyanezt eljátszhatjuk mellesleg a pályákkal (Tracks), vagy akár az autó belső kikapcsolásával is (Cockpits). Mellékletek továbbá még egy "sound editor" programot is, amivel pedig a hanghatásokat lehet kívánság szerint cseréltetni.

HOZTA A FORMÁJÁT

Mindent összevetve nekem tetszett a Monaco GP. Igaz, az F1 Racing Simulation már eleve egy jó játék volt, úgyhogy egy második részt esetében tulajdonképpen ez így is van rendjén. Új üzemmódok, szebb grafika, lerövidült töltési idő – ez elég is egy méltó folytatáshoz. Mondjuk

mi automatákat kedveli, és az is, aki a Papyrus féle, szuper-komoly szimulációkra indul be. Valahol pedig ez a titka annak, hogy egy játékból többszázszáz példányszámot is el lehet majd adni.

V.Z.

Monaco GP Racing Simulation 2

FEJLESZTŐ: UbiSoft

KIADÓ: UbiSoft

WEBSITE: www.monacogp2.com

REGISTRENC: megjelent

Ketjere

Minimum: P133, 24MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, Glide

Multiplayer: 2/gép, 8/háló

Külső/belső

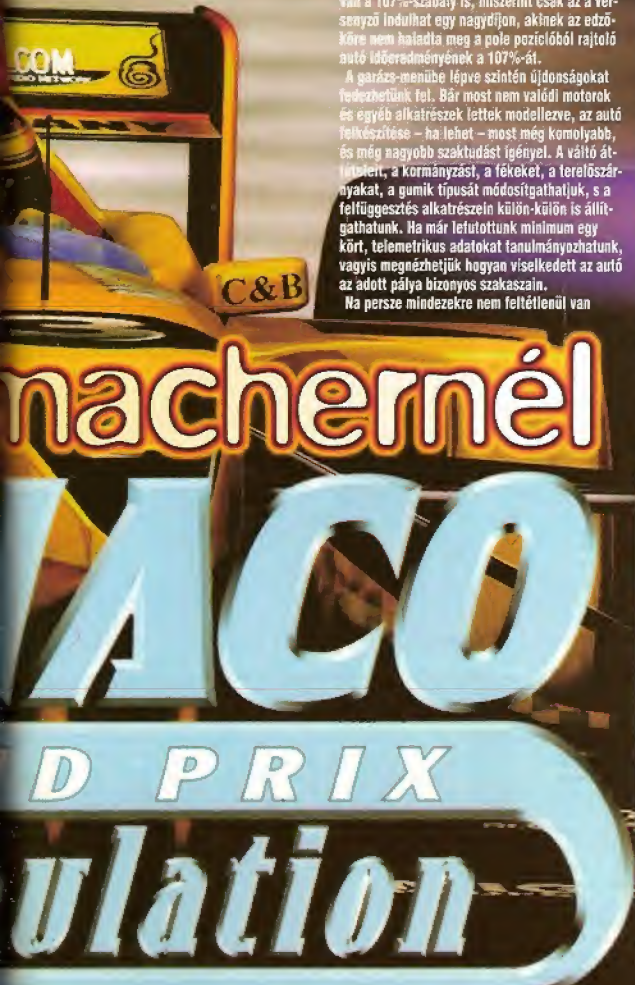
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/borítás

Summa summarum

Nagyon szórakozós F1-szimuláció, csodásan egy átlagos konfigurációra tervezve

végítélet

92%



Az új üzemmódokon kívül van még egy igen kellemes meglepetés: mielőtt még egyáltalán betöltődne a főmenü, rákattinthatunk egy olyan versenyautóra is, amilyent ma már csak múzeumokban látni. A Grand Prix Legendához hasonlóan visszatárazhatunk a múltba, egészen pontosan 1950-be. Négy csapat közül választhatunk, s egy olyan pályán furikázhatunk, amit ma már nem is neveznénk versenypályának: egy kisebb településből indulva hegyen-völgyön át, közutakon rojka a versenyzők a köröket.

AZ EGYÉB SZOLGÁLTATÁSOK

Visszatérve azonban a mostani Forma 1-hez: a játéknak már az előző része is tartalmazta a leglényegesebb szabályokat, de most még új-

szükség, hiszen a játék ezúttal is két nehézségi szinten tud futni: egyszerűsített valóságszerűen, másrészt easy módban. Easy módban nem kell semmivel sem törődnünk, a játék nagyban segít az autó után tartásban is, illetve még a fákészéseknél is. A realisztikus módnál három fokozat van: az amatőr szint alig több, mint az easy mód, viszont az expertnél már teljesen realisztikus a körülmények. Az options menüben ezeknek megfelelően válnak ki/bekapcsolhatóvá bizonyos tényezők, így mint az igénybe vehető segítség, a meghibásodások valószínűsége, a versenyre vonatkozó körülmények (közút a sérülékenység), és az alkalmazandó szabályok.

A játék easy fokozatánál például még a boxba sem kell kiállni soha, hiszen a sérülések csak a komolyabb szinteken jelentkeznek. Ha azonban realisztikusan játszunk, könnyen defektessé



Well, at least you're not hitting the BOTTLE
any more.



Eve asztalánál megálhatunk megint csevegni egy kicsit mondjuk Domino legújabb fogásáról, a furcsa nyikorgó zajról, ami a trutvival megtöltött lufik keltenek ("Új cipőt vettem..."), vagy esetleg levelezni az idegességet a lyukasztó csapkodásával. A változosság kedvéért most így is csapkodhatunk, hogy előtte előhúzzuk a zsebünköl a pikk ászt. Ezt ugyan Eve nem tudja mire vélni, de Manny megnyugtatója: csak lapokat cinkel. (Hááh! ÉRTED? Cinkelt Lapok!) Domino irodája most nyitva van, és szeretet-konferenciák épp lazított edzést folytató egy bokszlabdából (néha a bokszlabda is visszáshat, mert fogvédőt is visel). Hozzá mindenképpen érdemes betérni, mert hosszasan és igen elmesés társalgást folytathatunk vele a világ dolgaiól kezdve onnan, hogy mi is egy apácát hoztak a mérgezésről ("A Bruno igen csak szoktalan név egy apácának...") egészen odáig, hogy Domino nagyon csodálkozma saját magán, ha hajlandó lenne társulni velünk. Miután nem engedni semmilyen holmiját piszkálni, kortyintsunk egyet a whiskeyjéből, majd ballagunk át a saját irodánkba, és küldjük le a csopótán a két feltöltött lufit. A csomagoló két komponense megteszi hatását: mielőtt kölcsönhatásba lépnek, az egész rendszer eldugul. Lefúzzunk le a halba, és miután megcsodáljuk a dícsőségtáblát, a Kilencs főtájt (amelyre egyszer talán mi is lefúgathatunk), és köszönőtűt a sarokban áldogoló azték halálistent, hallgunk be az elosztóhoz, ahol az előbbi démon már vadul dolgozik a műszaki hiba elhárításán. A beszélgetésből kiderül, hogy ő tulajdonképpen nem is csopótán-démon: lütfélemonnak idézték meg, de

egy apró meghibásodás miatt kírúgták az állásából, és azért kénytelen jelenlegi munkakörében létezni. Azonkívül a csopótán elosztója szigorú biztonsági zóna, és rajta kívül senki nem léphet be ide. A beszélgetés végétével úgy tűnik, hogy még nem egészen stabil a berendezés: egy kicsapo szikra lángra lobbantja rúzsán ismerőnként, és a derék Manny azonnal a falon függő poroltót rohán. Mire azonban akcióra léphetne, a démon eloltja magát, és hátát ad megindulójeinek, hogy nem helyezettük rajta használatba a magneziummal töltött készüléket, Manny pedig szomorúan a zakójába süllyeszt a poroltót. Mielőtt elmenének, "jelképes cselekedetként csukjunk be egy kinyitott zárat" (piszkaljuk meg az ajtó zárját). Miután elhagytuk a helyiséget, a démon is végez a munkával, és szokása szerint hangulig bevágja maga mögött az ajtót, majd eltűnik a szerelőkárában. A kiakasztott zárnál miatt viszont az ajtó most nem csukódik be, és mi besettenkedhetünk az elosztóba. Sajnos a Domino irodájába vezető cső zárva van, viszont ha a pikk ászt becsúsztatjuk a réshe, elcsúszhatjuk a következő küldeményét. Márpedig ez igen csak nagy fogás, ami Dominót egy új, osztályon felül kacsafához szítja: az ügyfél egy Mercedes Colomar nevű hölgy, aki egész életét játékonkodással töltötte, legutóbbára éppen meséket olvasott a gyerekeknek. HÁ! Megvan az első "prémium üzletünk": Copal nem rög ki az állásunkból, nem fogunk itt ragadni El Marrowban, és egyszer végre mi is elfuthatunk végso nyughelyünkre – trallala, az élet szép!

Már csak meg kell előzünk Dominót. Ez pedig nem lesz nehéz, mert mielőtt szokásos munkaköszönműnkben kilépnénk a garázs liftjéből, elképesztő látvány tárul a szemünk elé: Glottisa ugyebár legutóbb ráhagytuk, hogy kedves szerint újabb "próbák" átvalakításokat végezzon szolgálati gépjárműnk menetesbeségének fokozása érdekében – de ez esetben talán kicsit túllépett a célon. Az új jármű már távolról sem emlékeztet a disztíngált és méltóságteljes autóra, ami egykoron volt, viszont bármilyen motortorobanda vezetője az életét is odaadná érte (másokról már nem is szólván). Persze vannak előnyei is: egyrészt Glottis ellér rajta, másrészt a sebessége is "tűrhető". Domino elképedve bámul ki furgonja ablakán, amint ezzerrel elfűstölünk mellette.

Miénk tehát a holtáiban is ellenállhatatlannul bájos Mercedes, akit barátai csak Mechenek szólítanak. Az irodában Manny csillag szövegekkel várja, hogy a számítógép kiadja az ártatlan hölgynek nyilvánvalóan járó jegyet a Kilencsre, de valami gubanc támad: nemhogy a vonatjegy nincs meg, de semmi egyéb sem. Itt valami büzlük. Manny ki is kérdezi a most már gyanússá váló hölgyet, aki váltig állítja magáról, hogy ő Mercedes Colomar. Soha életében nem ölt meg senkit (még egyet-kettőt sem). Soha életében nem emelt el semmit egy üzletből sem, leszámítva egy esetet (Ez az), amikor az a szegény kis árva állat magától követte. (Mégse ez az.) Soha életében nem csalta meg a férjét, mert – mint látható – nincs is az újján gyűrt. (Igaz újja sincs, de ez most mellékes.) Soha életében nem fizetett adót (Mégvan, ez a bűnet), mert egész életét jötekonkodással töltötte, és soha nem keresett annyi pénzt, hogy az adóköteles lett volna... (A francba!) Itt valami nagyon nagy gáz van, aminek mielőbb a végére kell járunk.

A végére járás azonban csak a folyosó végéig tart, mert mielőtt megpróbálnánk elosonni főnkünk irodája előtt, Copal kiront és cseppet sem hízog hangnemen az irodájába invitál bennünket. Már itt van a kárörvendő Domino is, és gúnys mosollyal figyeli, amit megkapjuk életünk (illetve: holtunk) legnagyobb letölését: nem elég, hogy meghamisítottunk egy munkalapot, amire Glottis tönkretett egy cégautót; nem elég az sem, hogy nem a számunkra kijelölt szőfűre megyünk dolgozni, hanem egy olyanra, aki le van tiltva a vezetésről – mindezek tetejébe elhappoltunk egy olyan ügyfelet is, a kinek a "gondozásával" Domino volt személyesen megbízva (Az fel sem merül benne, hogy milyen bunkóság, hogy mindig Domino kapja a jó kuncsaftokat.) A baj egyébként szokás szerint csőstül jön: amikor Copal az interkomon kiszól Eve-nek, hogy küldje be Miss Colomart, a titkárnő ijedten közli, hogy a hölgy bánatában kiszókött az épületből, mert nem bírta elviselni, hogy ilyen kellemetlen helyzetbe hozott bennünket. Copalt majdnem megütö a guta: Mechenek már nála van a jegye a Kilencsre, és most nekünk köszönhetünk nemhogy nem kaphatja meg a tisztességes életért járó örökérvényű jutalmát, de teljesen egyedül bolyong odakint, ahol ezernyi veszély fenyegeti. Ezt az ügyet sürgősen helyre kell hozni, de hogy további baklövéselneket megelőzzön, addig is talonba tesz bennünket: bezár a garázsban Glottis műhelyébe.

Mivel a gumiragasztó gép nyomkodása egy idő után unalmassá válik, kopogtassunk ki az ajtón: "Hahó, van ott kint valaki?" Van bizony. Egy árny körvonalai jelennek meg az ablakon túl.

Manny: Ki az ott kint?
Az ott kint: Te vagyok. Vagy legalábbis te voltam még egy pár éve.

Manny: Jó, de én most én vagyok, szóval ne szórakozzunk.

A poénos "Az ott kint" nem hajlandó kiengedni bennünket mindaddig, amíg Manny meg nem győzi róla, hogy abszolút NEM hűséges a Halál-szolgálathoz, és minden vágya, hogy feltárja azokat a sötét ügyeket, amelyek a háttérben folynak. Ekkor feltárl az ajtó, és megjelenik Salvador Limones, az ELSZ (Elveszett Lelek Szövetsége), azaz a föld alatti ellenállási mozgalom vezetője. Üdvözl a "klubjukban", és elvezet bennünket a szervezett főhadiszállásra. A főhadiszállást a Szolgálat épülete mellett síkárk csatornafedele alatt lévő liften kell eljutnunk meg, szóval ez tényleg egy "föld alatti mozgalom". A mozgalom lassan kezd tömeges méretekkel öltöni, ugyanis a vezetőn kívül már egy hölgytagot is számlál. Nini, Eve! Nivaltai órákban titkárnő, munkaidő után forradalmár. Korrekt a baba. Limones kifejti, hogy a mozgalom célja a Halál-szolgálat korruptióis üzemének leleplezése, ugyanis azt gyanítjuk, hogy a szolgálatnál ellátottak a becsületes lelkeknek járó jegyeket, és súlyos summákért elpassezálják olyanoknak, akiknek a négyéves gyaloglótúra is csak frissen aszfaltzott úttesten jár. Manny szabadkozik, hogy ő most nem ér rá ellenállni, mert sürgősen teljesítenie kell az el-

CSITI!

AGE OF EMPIRES:
RISE OF ROME

A kiegészítőben is használhatóak az alapjáték csalásai, amelyek közül egykoron átvettünk már egy párat, de "Ismétlés a utódás anyja"-alapon most újraírjuk őket, mert az már elég rég volt. A kódokat símán, az Enterrel lekezhető chatablakban adhatjuk meg, a szöközők fontosak. Először a hasznosabbak:

NO FOG - kikapszolja a fog-of-war, azaz elveszi a sötétiséget az ismeretlen területeiről
REVEAL MAP - megmutatja az ismeretlen területen lévő egységeket és épületeket

PEPPERONI PIZZA - 1000 egységnyi kaja

COINAGE - 1000 egységnyi arany

WOODSTOCK - 1000 egységnyi fa

QUARRY - 1000 egységnyi kő

STERIODS - azonnal kész épület

HÖME RUN - a scenario megnyerése

Most jöhet pár kreatív: DIEDIEDIE - mindenki meghal

PHOTON MAN - Nuke Trooper nevű egység, ami lézerezéssel lövöldöz

E=MC2 TROOPER - hasonló az előzőhöz, aki átlóví az egész pályát egy 300-as sebességgel

BIGDADDY - a Knight Rider rakétákkal durrogat

BIG BERTHA - a katapultok sokkal nagyobb területekre és messzebbre hatnak

ICBM - Katapult Brutal de Luxe, 100 pozíciónyira is ellőnek

GAIA - ezentúl az állatokot fogjuk irányítani

JACK BE NIMBLE - a katapultok parasztokkal és tehenekkel tűznek

A Rise of Rome specifikus csalásai:

KING ARTHUR - az összes madarat 999-es sárkányá váltkoztatja

GRANTLINKSPENCE - az összes állat King lesz, és sokkal gyorsabban mozog

POW BIG MAMMA - új egységeket egy kisgyerekek, aki háromkerekű biciklín vadul óázva géppuskával lövöldöz

CONVERT THIS! - egy Saint Francis nevű pap, amely villámmal támad ellenfeleire

STORMBILLY - Zug 209 robot, hasonló a Nuke Trooperhez

CSITI!
RAILROAD
TYCOON II

A csalásokat a Tab bil-
lentyű megnyomása
után a chat-ablakba
tudjuk beépíteni:

BIGFOOT - a szenariót
aranyéremmel meg-
nyerjük

BIGFOOTSILVER - a sce-
nariót ezüstéremmel
megnyerjük

BIGFOOT BRONZE - a
szenariót bronzérem-
mel megnyerjük

BOBO - elvesztjük a pa-
rtit

KING OF THE HILL - +100
ezer dollár az egyéni
vagyonhoz

SLUSH FUND - +1 millió
dollár a társaság va-
gyonához

POWERBALL - +100 mil-
lió dollár a társaság
vagyonához

SPEED RACER - a duplá-
jára növeli az összes
vonat végső sebességét

AMD103 - AMD103 mo-
zdonyra cseréli az
összes vonatot

SHOW ME THE TRAINS -
minden mozdony vá-
lasztható

VIAORA - egy csomó új
gyár, és minden város
lakossága három-négy-
szeresére nő

C.M.
CAESAR III

A kiváló ókori Sim City-
klónhoz már jónéhány
trainer letölthető az In-
ternet különféle zseguja-
blból, amelyek könnyebbé
teszik a reménytelenül cé-
zár-jelöltek dolgát – a
net-hozzáféréssel nem
rendelkezők pedig az
alábbi kis csalást hasz-
nálhatják:

Kattintsunk jobb gombbal
egy működő (vissza) telli
kútra, (Wellre – szökőkút
(Fountain) nem jó!) Mi-
után megjelent a kút in-
formációs panelje, az
Alt+V-mel megnyomással
1000 dénárral növelhet-
jük a kincsárunkat,
Alt+V-vel pedig a pro-
gram azonnal előtérbe
ajánl, azaz már mehetünk
is a következő pályára.

adási kvótáját, hogy kijuthasson a városból, de
Salvador ehhez csak annyi kommentárt fűz,
hogy Calavera "ügynök" csakis az ő segítségé-
vel léphet le innen – de egyébként sok sikert
kíván egyéni kezdeményezéseinkhez. Ewe a sa-
rokokban épp egy rádiót próbál életre téríteni,
hogy a mozgalom további elképesztő méretű
bővítése esetén a plusz fölvet terepen is bírják
tartani a kapcsolatot. Copal főnök nyilván most
nem hiányolja, mert Dominoval bezárkózott az
irodájába. Egyébként most van üzenetünk Eve-
nek: "Csatlakozz vagy halj meg!" (Még egy-
szer.) További csevegés után arra is fény derül,
hogy mi a jóisten akarnak tőlünk: sikerült
megnyitni egy számítógépet a Szolgálatlól
(jott áll a sarokban), és ha üzembe tudjuk he-
lyezni, akkor talán sikerül betörniük a hálóza-
tukba, és ellopní néhány bizonyítékot a korrup-
ción. A terminálokat azonban biztonsági kód
védi: a passwordökon ugyebár a közismert
szervizködökkel bárki átjuthat, az újjakkal még
véletlenül sem rendelkező ügynökök miatt szin-
tén használhatatlan az üzenlyomat módszer –
így tehát a biztonsági rendszer a fogsor nyo-
mán azonosítja a belépésre jogosultakat. Eve
tehát szívesen segít kijutni a városból, leszám-
ítva a fogaikat. Mivel ez egyelőre szerves
(mivel: szervesen: szervesen) részét képezi Manny
struktúrájának, és a játék célja nem "otthagyni
a fogakat El Marrowban", ezt a dolgot egyéb
módszerrel kell majd alkalmasint orvosolnunk.
Limones népbírnok hosszúas okfejtésbe bo-
csátokzalunk a Szolgálatnál eliskasztott Je-
gyekről (aminek szegény kicsi Meche is áldo-
zatul esett), valamint a mozgalom kommunika-
ciós nehézségeiről, amelyek egyedül megoldá-
sát csakis a székház tetején fészkelő galambok
jelenthetik. Manny ugyan felveti a léggömbös
üzenetváltás lehetőségét (ismer ugyanis
egy kiváló lufiarist a környéken), de Salvador
szerint biztonságosabb a galamb. Annnyit pedig
előző életéből még ő is tud, hogy a postaga-
lamb a fészkeére szál vissza, tehát főnyeremény
lenne a tojásaikat megszerezni.

Miután visszalítettünk a sikátorba, másszunk
fel megint a kötélen. A tetőre való feljutáshoz
kézenfekvő módszernek látszik, ha a kötel más-
ik végét felhúzza átdobjuk a tűzlétrára – eh-
hez azonban még némi nehezék is szükséges-
telt majd, így tehát a másik irányban keres-
sük a megoldást. A párkány túlsó végében
Domino ugyanis nyitva hagyta az irodája ab-
lakát. Az iroda egykor a miénk volt (illetve
Domino szerint lesz is, lévén örökre itt
maradunk), tehát érezzük magunkat ott-
honosan benne. Kotorjunk bele például az
asztalálókba, ahonnan egy csillogó zöld ko-
rall kerül elő. Nyilván valami ajándék lehet,
mint azt a véset is mutatja: "Gratulálok az új
munkához!" – Hector" Noscsak. Szintén az ott-
honos feelinget erősíti, ha kortyolunk egyet a
whiskyből (erre ugyan nincs szükség, de ha in-
gyen van, akkor miért ne?), illetve lazítunk egy
kicsit a boksztalldával. A harmadik potonál si-
keresen le is verjük a polcra Domino togvédő-
jét.

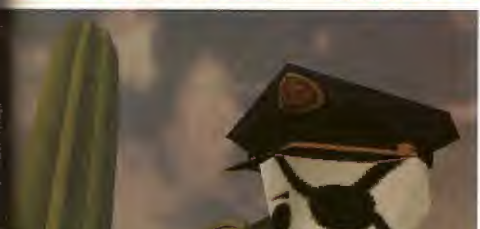
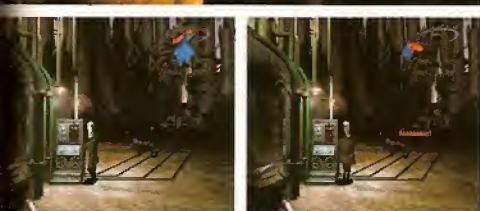
A párkányon sétáljunk vissza a kötélen, me-
lyen kiváló nehezékként szolgál majd a korall-
darab. A kötelet átdobva álmászatunk a tűz-
létrához, onnan pedig a tetőre, ahol a galamb
fészkelnek. A galamb ugyan tudvalóvén
félték jószág, viszont döglötten is szíri sas-
ként védekezik fészket – akárcsak ezek, így te-
hát valahogy el kell csalagatnunk őket. Kiváló
megoldás például, ha belemorzsoljuk a francia-
kenyeret a szelőkürtöbe. A galambok közö-
ni szépen az ebédet, és visszatelepnek a
fészkükhöz, így tehát egy új vendéget is kell
hívniuk a lakomára: morzsolás előtt tegyük be-
le a kürtöbe a maskált formázó lufit (de egyé-
bként jó bármelyik, amelyik tel van fűjva), ami
a csipkedésre kioldurran, és a galambok ljetten
felrebbennek. Mielőtt visszatérnénk, gyorsan
szaladjunk oda fészkükhöz, és szőltsuk ma-
gunkhoz két tojásukat. Miután visszamásztunk
a sikátorba, ballagjunk vissza a garázsba, ahol
a sufniban a gumiragasztó masinával kiönthet-
jük Domino togvédőjét. Ezt a képkínbe nyomva
némi tura utózá árán Kiváló másolatot készíthet-
ünk a fogsorunkról. (Ehhez először persze el
kell fordulni a masinától, különben Manny nem

magán használja a togvédőt.) A sikátorban
"csöngessünk be" a falon levő szobornál a fő-
hadiszállásra, és jelentsük, hogy Calavera ügy-
nök két vendég kíséretében visszatért. Salva-
dor roppant boldog a tojásoktól: kommunikáci-
ós problémák letudva, a kitenyészett csontga-
lambok pedig Haláláldjé minden részébe ele-
pitik majd a Szabadság üzenetét. Viva la Revo-
lucion! – de mi nem megyünk sehova, mert a
fogsorunkra még mindig szükség van. (Hja, a
szabadságnak ára van! – mondja Limones. Kér-
dés, hogy az övéket miért nekünk kell megfi-
zetni, de ez egy olyan dolog, amire még se elő,
se holt forradalmár nem tudott idáig válaszol-
ni...) Kénytelenek leszünk tehát a togvédőt is
előhúzni, amivel Limones nem tud mit kezdeni,
Eve viszont annál inkább. Szolgálatainkért cse-
rébe beöltöztethetünk a mozgalom terepszíni
egyenruhájába, és mellesleg a vezér a ltkos
alagútban kiskösr bennünket a városból. Seta
közben elmes csevegés zajlik arról, hogy
Manny szerelmes-e Mechebe vagy tényleg csak
a megérdemelt túlvilági jutalmához akarja hoz-
zásegíteni.

A titkos alagút kijárata a Dermesztő Erdőbe
vezet. Itt a facsoport nevéhez hűen dermesztő
látvány fogad bennünket: a V2.0 verziószerű
hullaszállítónk társaságában ordítva zokogó
Glottis. Kirúgták az állásából szegénykémek.
Márpedig egy démont csak az a feladat tesz
boldoggá, amelyre megidéztek. Olyan ez, mint
ha kitépték volna a szívemet! – mondja a ma-
rhája, és tényleg kitépi a szívét, majd elhajítja.
Bamba barátunk ugyan nem hal bele, de azért
elég megviseli az öm-
csónkítás: hanyatt
esik, és réttentően hor-
tyogni kezd. Mivel nél-
küle nem jutunk to-
vább, egy "szívessé-
get" teszünk neki: meg-
keressük a hiányzó al-
kaltrását, amelyet az
erdőben lakó néhány
pók apóka magával hur-
colt. Túl sokáig nem
tart a nagy nyomozás: a
Glottis mögötti benyíl-
ban lengedezik egy bazi nagy pókhálóból jó erő-
sen belefonna. A háló mellett találunk egy ha-
lom csontot, amelyből egyet magunkhoz ve-
szünk (már csak azért is, mert pótalkatrész
bármikor jól jöhet), és rögtön bele is hajítjuk
a hálóból. Semmi nem történik. Legalábbis addig,
amíg a kaszával meg nem húzzuk a csontot,
mert így a háló hatalmas csúszli módjára vissza-
lővi Glottis szívét egykori tulajdonosához. Mi-
után démon barátunkat megjavítottuk vele,
Glottis visszatér az élők (illetve a holtak) sorá-
ba, már fel is pattanhatunk a járgányra és...
... egy kis internetre következik, amelyik Co-
pal ex-főnökünk irodáját mutatja, ahol az igen
morózus hangulatban lévő Héctor Lemans, a
helyi maffiafőnök interjúvojlja Dominót és Co-
palt a Mercedes-ügyről. Vajon hogyan lehetsé-
ges az, hogy Domino kapja a legjobb hullákat,
ő használhatja a leggyorsabb autót, és mégis
Calavera ügynök ért először a halotthoz, aki rá-
adásul szörén-szálan (illetve ami egy csontvá-
nos nöhet) el is tűnt? A gengszter haragjának
szenvető alanya Copal lesz, midőn Lemans egy
méretes stukkerral melbe lövi. (A "megölt" ki-
fejezés itt nem egészen lenne pontos, ugyanis
a Copal melléből kikandikáló nyilacsak virág-
zó mezővé változtatják egykori főnökünket.)
Domino pedig megígéri, hogy személyesen ve-
szí kezébe az ügyet.

Amikor visszakapjuk az irányítást, Glottis egy
Y-kanyarral épp kifut a parkolóhelyről. Bár
elsőrangú sofőrdémon, de rutinból sohasem
volt különösebben nagy: most is nekimegy a
Rubacava irányt jelző póznának. (Ez eddig
stabilan állt, mostantól ki lehet húzni.) A vá-
lasztható irányok ugyan szép számban szere-
pelnek, de a pillanatnyilag megfelelő elég
egyesélyes lesz: lefelé El Marrow van,
ami ugye eleve kizárva; balra egy tisz-
tára vezet az ösvény, ami zsákutca;
jobbra felfelé a sziklák miatt kicsit
túl hepehupás az út, és Glottis jelzi,
hogy mivel nem terepjárónak épí-





tette a Csonvagont, erre most nem tudunk menni – marad tehát a jobbra. Itt egy igen sajtós, roppant módon csödműpólo eszközt találunk, ami Glottis felvilágosítása szerint az El Marrow felhőkarcolóhoz szükséges cementet készíti a fákblól. (A technikai részletektől megkíméltem az olvasót.) Ha sikerülne a pumpa- párt magunkhoz szőnálni, Glottis kiváló lökés- gátlókat építhetne befűző a Bone Wagonhoz. Ehhez persze előbb le kell állítani. Szőlünk Glottisnak, aki rövid elmélkedés után kifalálja, hogy saját testsúlyát használja fel a szét- szereléshez. Mint kiderül, ez nem elég, vi- szont segítségül hívhatjuk a centrifugális erőt, azaz indítsuk el megint a gépet. Glottisnak ugyan abszolút nem tetszik, hogy ringlisplitt csináltunk belőle, de most már jó úton va- gyunk. A sikerhez mindössze pár csok arca van szükség, hogy a talicska segítségével a herkenyű két oldalán csapódó karok mozgá- sát szinkronba hozzuk. Ha a talicskát ráoljuk a kompresszor négy vezetékének valamelyiké- re, akkor az egyik kar leáll. A talicskát úgy kell tologatni, hogy az egy oldalán levő karok egyszerre csapjanak. Egy kis ütemérzék kér- dese az egész. Siker esetén Glottis a szüksé- ges alkatrészel a kezében lehullik a gépről, és rövid időn belül "terepesti" járművünket.

A Rubacava irányát jelző tá- bla egészen sajátosan műkö- dik: miután Glottis kioldottá- te, ki lehet húzni, és egy más- k helyen újra leszűri. Az érdekes pedig az benne, hogy mindig más irányba mu- tat. Vajon merre? A feladat: mindig vigyük a jelzett irány- ba, és újabb típtört szűrjük le megint. Idővel átkvere- dünk az elágazástól a bal fel-

ső részen levő tisztásra (a közepéltől kicsit le- jebb), ahol egyszerűen a föld felé fog mutat- ni. Itt egy hatalmas csapajátó tárol fel. A lég- csőn át egy barlangba jutunk, amelynek a vé- gében levő hatalmas állványról egy roppant tanulságos versike kíséretében leráthatunk egy rozsdás kulcsot.

Glottishoz visszatérve az off-road járművel már nekivághatunk a sziklás ösvénynek. Az út nem tart túl sokáig: egy düledező deszkakerít- és állja utunkat, rajta ormóttan lakattal. Ér- dekes módon egy ajtó is van a kerítésen, ami viszont minden további nélkül nyílik – ám- bár az ajtó Glottis már előre figyelmeztelt minket, a mögötte levő veszélyre. Tüzes hódómonok várják az erre járókat, akikből csodaszép ga- tákat építenek. Manny ugyan megnyugtató- ja Gepetto-Glottist, hogy nem fábil van, de azon- nal kiderül, hogy harátunk nem hiába óvott: itt a folyóból kihalszott csontokból épül a hód- vár. A rettenetes tüzes hódok mindig elzavar- nak a hídról, így tehát kézenfekvő megoldás- nak kínálkozik a poroltó készülék. Ez is lesz, de nem a hídon, mert ott a hódok mindig elza- varják Mannyt, mire feljűnő őket. Vegyük magunkhoz a hídból három csontot, majd sé- táljunk el balra, ahol a szikla pereme alatt biztonságban vagyunk a tűzhódoktól. Ha bele- hajítunk egy csontot, a vízbe akkor a szikla tetején nemsokára megjelenik az egyik tűz- hód, és gyorsan utánagrik az értékes építőa- nyagnak. Addigra viszont Mannyvel üzembe helyezzük a villámgyorsan előhúzott poroltót, és a magnéziumos töltőanyag szépen múlt idő- be teszi a piromán vadállatot. Három hód után szabaddá válik az út a hídot képező hódváron át Rubacava felé, ahova természetesen nem gyalog, és különösen nem Glottis nélkül fo- gunk menni. Menjünk tehát vissza a kerítés elé, és a kulccsal nyissuk ki a lakatot.

A lassan már megszokottá váló száguldás után Glottis szerényen leparkol egy magassá- ga vesző gránitömb mellett, és jelzi, hogy ő majd itt várakozik ránk. A lépcsőn felsétálva egy teraszon találjuk magunkat, amelynek vé- gében hivatkozó ködfelhő gomolyog, a túlvégén pedig valami ajtófélelenség, ami ugyancsak hiva- tkozó, viszont nem gomolyog. Maradjunk az utóbbi hivatkozásnál, és az ajtón keresztül Ru- bacava külvárosának első számú éntermében egy régi, kedves (illetve régi, de nem kedves)

ismerőse bukkanunk: Celso Flores, az intro- ban látható ügyfél, akit azzal a csodálatos irányítással felszerelt sétatápcával ajándéko- zunk meg! Milyen szép messze eljutott már! Most éppen rendkívül hasznos foglalatosságba van elmerülve: a padlóra próbálja eltávolítani a fertőzési göcöket egy foka segítségével. A kedves ismerőssel szöbba elegyedve megtud- juk, hogy Rubacava kikötőjén halad át minden egyes gyalogkukuk a végső nyughely felé utazásban. Sajnos Mercedes nem látta, de véletlenül ő is hozzánk hasonló cipőben jár: még El Marrowban hallotta, hogy nem sokkal az ő megboldogulta után hön szeretett felesé- ge is jobblétre szenderült, és – egész véletle- nül – ő is gyalogtűrt kapott a Szolgáltatól. Így tehát úgy döntött, hogy munkát vállal Ru- bacavában és itt bevárja hívesét. Bizos benne, hogy a felesége is pont így tett volna.

– Hatalmas szerelm lehetett – mondja elho- mályosuló szemgödörrel Manny. – Óh, hogyne! Azonkívül nála maradt az összes pénzem is! Kénytelenek leszünk tehát mi is várakozni Mecherre. Celso ugyan nem tud képzett- ságunknak megfelelő munkahelyet javasolni (csak egy felmosóröngy van, és azt ő működ- teti), szóval vállalkozunk inkább, hogy segítünk megkeresni a feleségét. Kapunk róla egy fény- képet. Kocogunk vissza a teraszra, és nézzük meg, hogy mit rejt a ködfelhő. Aaaaaa... Ploccs! Megtaláltuk a kikötőt és a tengert.

Az utóbbit a terasz színtéjénél párszáz méterrel lejjebb. Fenséges szárnyalásunkat egykedvű- en szemléli a mólón állógóztó révkolauz, és valamit mormog az orra alatt a hülye turisták- ról, akik mindig arra bámszékodnak, amre- nem kellene – mindenesetre kihálasza a ten- gerből a bőrig (sőt, annál még jobban) ázott Mannyt, és komtosan visszaballag vele a te- raszra. Lepillantva hirtelen észreveszi az alant parkoló Glottist: ha "új ha- jó érkezik a kikötőbe", azt neki közelebbről is meg kell vizsgálnia. Meg- száradásunk ünne- pi alkalmának elmúltával sé- táljunk le mi is hoz- zájuk, ahol elmélyült szakmai beszélgetés folyik a kü- lönböző jármű- vekről és alkatré- szekről, amit kény- telenek leszünk félbe- szakítani. A rév mindent tudó kapitányja nem tud semmiféle Mercedes Colo- marról – hacsak nem az a kis tetovált vállú (váll- csontj) vihógó baba volt, aki a múlt héten szállt hajóra egy nagydarab pasíval. Nem, ez nem Meche lesz... Viszont ha előhúzzuk a fo- lóját, azonnal ráismer a néhai Mrs. Floresre. Manny nem akar hinni a fülének: hiszen oda- fent várja egykori férjét! A kapitány bizonyos- gal a kezébe nyomja a hajógyegek eladási nap- lóját, ahol feketén-fehéren ott áll, hogy a nő két teljes árú jegyet vett, és azonnal fizetett is. Menjünk fel Celsoval és miután tovább fag- gattuk a hálás állás- és szálláslehetőségekről, a könyvet odaadva tudassuk vele a rossz hírt.

Celso! majd megüti a guta, hogy az a nyava- lis boszorkány lelépett a fővél, és hirtelen neki is mehetnéje támad. Búcsúszól a ke- zünkbe nyomja a felmosóröngyöt, hogy a to- vábbiakban működtessük sok sikerrel, felhívja a figyelmet a foka nyelébbe épített irányító ro- ppant hasznosságára, és elrohan. Mannynek az utolsó megjegyzéstől enyhe déja vu-érzés tá- mad, de aztán nekiáll a padlómosásnak, és csak mossa, csak mossa, csak mossa... Ezzel vége is az első résznek, úgy a játékban, mint a végigjátszásában. Szusszanjatok egyet – a következő számban folytatjuk az utazást a kilencedik állvág felé. Ha valaki addig odata- lina, az pedig nyugodjék békében!

CSITTI!

M.A.X 2

Az Interplay remek játé- ka egyaránt megörven- dezlette a hagyományos (körökre osztott) straté- giák és a Red Alert-kló- nok rajongói is. Külö- nösen ha az alábbi kó- dokkal megkímélheték magukat néhány újabb ósz hajszálót!

[MAXSPY] - műholdas felderítés be/kikap- csolása, a nem látha- tó ellenséges egysé- geket is észleljük [MAXSTORAGE] - maxi- mumra felölti az ősz- szes egységeinket és épületeinket

[MAXSUPER] - az éppen kijelölt egység azon- al a saját maximális fejlettségi szintjére ugrik, nagyon durva jargány lesz belőle [MAXSURVEY] - az ősz- szes nyersanyag- és aranylelőhely kijelzé- se (be/ki)

Trainer híján a campaign összes küldetéséhez hoz- zájuthat, aki egy editor- al a max2-én file-ban a megfelelő sorokat az alábbiakra módosítja: current campaign 1 mission=1 current_campaign_ mission=49 last campaign played=49



CSITTI!

NHL 99

Az EA Sports legújabb bulijában szokás szerint egy rakásnyi cheatet találhatunk. Szusszosa- kát és kreténeket egya- ránt (szintén szokás szerint). A kódokat csak simán, mérközés közben kell begépel- nünk:

HOMEGOAL - egy gól előny a hazai csapat- nak

AWAYGOAL - egy gól előny a vendégcsa- patnak

INJURY - egy játékos le- sérül

PENALTY - büntető MANTIS - Hc Guilliver.

"Kicsit" megnő a já- tékosok keze és lába NHLKIDS: Bébihoki. Az összes játékos össze- megy törpe méretűre

Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánok mindenkinek, mert szeretem a banális bevezetőket. (Kellemes egzotikumként még egy Tétapót is szerettem volna a címlapra, de aztán úgy döntöttem, hogy ez a mostani tén megiscsap kellemebb egzotikumként nyújt.) Ezeket a dolgokat ugyan eddig a tartalommal terpesztve el Aktuálisban osztottam meg veletek, de most ott elől épp nem tartottam bevezető széanszt, szóval maradt a háztáji a hátsó fertályban. (Ez egész jól hangzik. Lehet, hogy ez is keresztelen erre a Csevegő. Már nem háztáji, hanem Hátsó Fertályra.) Félreértés ne essék: az Aktuális nem azért maradt el, mert elfelejtettem. Nálunk minden egyes oldal precíz mérnök tervezés végeredménye! Most például két hétig terveztem, hogy mennyire nem fogok Aktuáliszt írni. Ööö... Na jó, evezünk más vizekre, mert ez elég örvényes.

Levelezünk például egy kicsit:

FIFA 99 RÜLEZI

Hello CoVboy!

Csak annyit szeretnék kérdezni, hogy lehet az, hogy a novemberi számban egy szót sem olvashattam a FIFA 99-ről, holott legjobb tudomásom szerint a hivatalos megjelenése november 25. Gondolom, ha tudtatok volna, írtatok volna valamit, de ezek szerint még hozzátok sem jutott el semmilyen verzió (hogy miért, azt elárulhatnád). Eddig úgy tűnik, hogy az EA SPORT-os fiúk megint nagyot alkottak, csak hát ugye őg meg nem tudhatták, hogy Újpestünk milyen remekül helyt áll a BL selejtezőkben (ahogy az MTK is csillogott) és naivan betették a programba (legálábbis az előzetes infók alapján). Várom mielőbbi válaszodat!

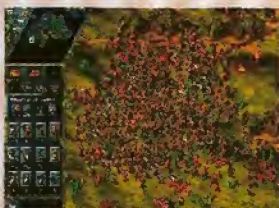
Ignác Péter

Érdekes találos kérdés, hogy miért nem volt a FIFA-ról semmi a novemberi számban, holott a játék november 25-én jelent meg. Talán az lehetett a prózái ok, hogy a novemberi számban valamikor a hónap közepén jelent meg, következőképp nyilván októberben csinálhattuk. Chloe anyó, az Electronic Arts PR-se ugyan rendesen ki szokott lönni bennünket béta-verziókkal, és természetesen volt a FIFA-ból is már szeptemberben, de az még olyan állapotban volt, hogy talán nem lett volna üdös, ha arról írunk tesztet – a gyakorlatból már többször kiderült, hogy talán jobb, ha nem félkész művekről írunk kritikát. Egyébként a most olvasható ismertető is egy betárolt készült, viszont az már 99.9%-os volt, szóval majdnem végleges. Egy megjegyzés még a nullszériáról: ismertetőben rendszerint meg szoktak említeni, ha nem végleges verziót tesztelünk, és ilyen megfontolásból került bele az értékelő részbe a "megjelenés" is. Néha a kiadó külföldi üzleti megfontolásból már kész programokat is visszatartanak. Ha viszont jön hozzám egy majdnem-kész tesztelőd, akkor nyilván mielőbb, lehetőleg már a következő számbanban igyekszünk írni róla. Így ugyan néha egy kicsit "túl korai" sikerül a teszt (a legjobb példa erre idén a Deadlock II volt) – de a megjelenésre így legalább mindenki tudja, hogy mit várhat.

FIFA-ra visszatérve: szegény EA Sportsos gyerekek azért igazán nem hibáztathatók, hogy nem látnak a jövőbe és nem tudják megjósolni, hogy kiváló csapatalkim milyen remekül megállják a helyüket a kupaküzdelmekben. Bár azért tegyük hozzá azt is, hogy mondjuk megnevezhetet volna az elmúlt pár évhez statisztikáit... Meg azt is, hogy nincs rossz csapat és kutyafüti játékosok, csak rossz kapitány: te nem is tudtad, hogy az ÚTE nyerte a Bajnokok Ligáját? Nézd csak meg a Barcelona:UTE meccsre kiküldött helyszíni tudósítunk képiportját a 29. oldalon!

SETTLERS III-UTÓZÖNGE

Valahol a mostani számunk 25. oldalának tájkán járhattam, Lakoonként küzdve a leadási határidők körém tekeredő kígyóival, amikor kicsiny kuckóm viszonylagos nyugalomát feloldta a Szektorfelszabadítási Mozgalom helyi kiküldött (most épp így nevezem Martint) és vigyorogva érdeklődött, hogy kész van-e már a Settlers III, mert most kaptam egy e-mailt Kozma Dávidtól, benne egy képpel, amin EZREN állik egymást. (Ólé! Ezt a mondatomat ajánlom nyelvtani elemzésre érettségi tételként.) Sajnos addigra már a nyomdában mosolygott az az oldal, de azért a képet iktatom, mert igen bájos:



Két aktualitása is van annak, hogy itt a Csevegőben is foglalkozunk meg Settlers III-mal:

1. Tartozom egy helyreigazítással: a cikkben problémáztam egy kicsit azzal, hogy kifagyogat. Az esethez némi utótanulmányokat végeztem, és kiderült, hogy otthon azért adta meg magát állandóan, mert csak egy pár mega hely volt a vinyómon, és nem volt helye a játéknak swappelgetni. Szóval a cikkben tett ezirányú megjegyzéseimet ezúton visszavaszívnám, mert ott már nem tudtam javítani. (Egyébként igazán szólhattak volna – ha már a dobozon nem, akkor az installban –, hogy a játék nem szereti, ha kevés a hely vinyón.)
2. A másik aktualitás szintén a játék egyik "hibája", miszerint az olvasztár vas helyet ma-lacokat termel (vagyis elég nehéz lesz legyvert és katonát gyártani), és majd egy Blue Byte-től letölthető patch hívott ezt a hibát kiküszöböl-ni. (Ezt olvastam már ide küldött e-mailekben is, és egyéb, az Interneten található zűrös hely-lyeken.) Érdekes. Nálam például sosem csinált ilyet az olvasztár: úgy öntötte a vasrudakat, hogy még! Szóval ez ugyben is végetem némi oknyomozást, és arra a tudományos megállapí-tásra jutottam, hogy ez nem egészen biztosan programhiba, inkább a CD korongján levő ké-pecske és feliratok "okozzák" a gondot. Azon a CD-n, amelyen azt a Settlers III-logót és ember-kéket látod, mint a 14-15. oldalunkon, az ol-vasztár úgy löki a vasat, mint a kisanyag! Azok-n a CD-ken levő Settlers III-kal kezd el gond támadni, amelyeken olyan feliratokat látsz, hogy Maxell, TDK, vagy Philips... Nem kizárt, hogy ezt a "hibát" egy Internetről letölthető patch kijavíthatja – de hogy azt nem a Blue Byte-től lehet majd letölteni, az szinte biztos!

CYBERMAIL

Tökre bírom az e-maileket. Nincs velük az a hercehurca, mint a hagyományos postai érintkezéssel, és a legfőbbbször el is tudom olvasni őket, ami néhány analóg levélnél nem mindig meg zökkenőmentesen. Másik nagy előnyük, hogy a szerzőik igyekeznek maxi-mális tömörséggel előadni a mondanókájukat, mert OK PONTOSAN UGYANOLYAN LUSTÁK, MINT ÉN! Eppen ezért úgy döntöttem, hogy most egy-egy-egyen közzéteszek egy pár ilyen kis gyűngyszemet:

Hi tehenész!
Üdv.Veszprémből!
itt ülünk a szánték órán.
Épp nincs tanár, ugyhogy éppen szexozek nézünk.
Nagyon jó az újság.
A kedvencem.
Mást nem is veszek.
nem kell cd.
CoVboy, emlékszem ám a commodore világára!
***** jó volt!
valahogy jelezd a cseviben hogy írtam különben nem hiszik el!!!!
P L I Z !!!!!!!
csak egy szóval.
hi:Derrick és Gémesi
Tessék. Akár stílus tanulmányának is felfogható: egyszerű, a tömörség igényével megfogalmazott, lényegre törő mondatok, amelyek mögül azért ájtsejlik a mérhetetlen szabadságvágy! (Ha másé nem, hát a nyelvtani kötöttségek rabigájából való szabadulása.) Csak egy szóval sajnos nem tudok válaszolni, mert elég szószátyáru fogalmazok, legyen elég mondjuk ennyi:
Ezzennel tudatom ország-világgal, hogy küldött egy e-mailt a Derrick meg a Gémesi!
(Boldog Karácsonyt!)
Náluk tömörebben már csak az alábbi zseni fogalmazott:

Hi CoVboy!
Az újság király!
Quaker
Korrekt. Kösz. BÜÉK.
Persze vannak bővebben fogalmazó kuncsaffatok is, mint a mellékelt ábra is mutatja:
Hi(gh) CoVboy!!!
(YOUR HIGHNESS – így a pontos!)
Hirtelen nem is tudom, mit akarok, de közben eszembe jutott, hogy mit akarok. (Hurrá. Jobb ké-sőn, mint soha.) Szóval azt írtad, hogy valami megelével készülsz az olvasóknak karácsonyra. Ezt kár volt, mert már írtál a dizájnváltsárról... (A francha. Igazad van. Pedig megint egy csomót írtam a bevezetőben róla – most húzhatom ki az egészest!)
Apropó, karácsony!!!
Melyik játékot várod karácsonyra?
Toplista: (amit még mindig nem indítottál el...)
1. Tiberian Sun
2. Tomb Raider 3
3. Dungeon Keeper 2
4. Carmageddon 2
5. Gangsters
6. FIFA 99
7. NBA 99
8. Quake 3
9. NHL 99
10. Windows NT 5.0
(-)

(A kérdésre nem válaszolok. Lapozz a nyolcadik oldalra, ott kifejtettem a dolgot.)
Még valami: "...Ígértem, hogy majd a nyári duplá-zós 576-ban bepillétem." Ezt a márciusi Csevegő-kimaradásról írtad. Ami mellelsem nem történt meg... Követlem azonnali bepillétsémet!!! (Termé-szetesen be fogom pillótni, ha egyszer már meg-ígérted. Azt viszont nem mondtam, hogy ME-LYK évtben megjelenő nyári duplában, mert már öreg róka vagyok. Majd valamelyikben.) Ja, a szeptemberi cseviben meg benne volt a levelem egy része, DE A NEVEMET NEM ÍRTAD ODA!!! Kérlek bocsánatot!!! Ha nem, bemelegyek a szer-

kesztőségekbe, és kiöntöm az összes sörödet!!! (Já. Bocsánat van? Kérek egy kilóval. Látod milyen rendes gyerek vagyok? Így nem kell elkövetned a szörnyű inzultust, amivel fenyegetted, és ami-re jogos felháborodásomban olyan dolgokat tet-tem volna, hogy oldalakon keresztül kellett volna a bocsánatokat kérni.)
Mára ennyi!!! Csaa!!!
Szervusz. Fényes páncéloom a következetesség, tehát megint nem írom ide a neved, hogy jövőre is legyen miről beszélgetnünk.
Egy másik kiváló e-mail többek között néhány új szempontot vetett fel az új-ság méretét illetően:
Szava CoVboy!
Az én nevem is CoVboy!(De én már azelőtt kitaláltam, mielőtt Te az 576-hoz kerültél.)
(Ebben is ketten va-gyunk, de úgy látom, hogy csak akkor le-szünk összekeverve, ha az utók beragasz-tják a Shiftet. Nem baj, hogy ki tudjanak világozni bennün-keket, én akkor majd úgy írom, hogy COVBÖY™. Vagy tudod mit: írd te így. Miért én írnék mindig egy ka-rakteret többet...)
Na de most térjünk át a lé-

nyegesebb dol-gokra!
1: Mintha októberben azt írtad volna, hogy lesz top-lista. Én speciel nem igazán látom.
(Én láttam egyet itt egy pár sorral feljebb. Egy 576 top-listát nem le-het csak úgy "gyere-cipő-hamm-be-kaplak"-módszerrel összecsapni – az IBEN komoly tervezést igénylő fel-adat... Amig az folyik, addig érd be az előléllel.)
2: Szerintem nem kell CD. Ha egy játék jó, az nem (csak) abból derül ki, hogy egy demoval játszák valaki fél-percet. Inkább elolvasni róla a cikket.
3: Azzal egyetérték Mr.Okostojással (lásd:november Csevi), hogy a lapok na-gyobbak 1cm-rel mint az A4-es. Ez elég baj, mert mondjuk főcín kész vagyok minden feladat-tal, de nem tudok olvasni, mert a főkígyóv pont A4-es, és az 576 kilóg a tetején. És ha a tanár észreveszi...!Majd egy hét múlva visszakapod!

(Ennyi idő alatt olvassa ki.)
Aha, erre tényleg nem gondoltam. Ígértem, hogy a következők minisztertanácsos egyeztetem a feladatok miniszterrel a jövő évi középiskolai kiadványok várható méretét, és ennek megfelelően más méretű 576-ot adunk ki főci-, megvár és testnevelés órákon történő olvasásra. (Az utó-bi verzióval még nem tudom, hogy bordásfalra vagy medícinlabárdra optimalizáljam a dolgot, de majd erre is kidolgozok egy akcióttervet.)
4:Miért szidjátok annyit a Martint és a Vári Zoltit?





Számítástechnika és Multimédia

Ünnepek: Budapest, 1145. Titél u. 2/b.

Rendelési telefon: 06-20-9-344-391

Http://www.oditech.hu/transam/

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig!

14 LICOM SVGA 3 év garancia	26.400,-
17 Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.920,-
1,08 Gb Samsung winchester	15.200,-
2,1 Gb Segate winchester	23.200,-
5,1 Gb Quantum winchester	30.400,-
Pentium II Aristo EX alaplap	13.600,-
Pentium II Abit Bh6 BX / ATX	21.920,-
Pentium II ASUS 197-B LX ATX	21.920,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.800,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	18.960,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SDRAM	18.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	115.200,-

Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.1 Gb 5 HDD,
1.44 FDD, Mini tor., 53 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.
Trans-Am használt 486: 39.920,-48.000,-

486SX/25 - DX2/66, 8-16MB RAM, 210-340 HDD, FDD,
Baby ház, PCI VGA, 15" digitális monitor

Használt számítógép és alkatrész klárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek széles körű összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óras teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakáról! Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk AFA nélkülök, 1 év garanciát tartalmaznak és késpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



READY COMPKER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET & SZERVÍZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációk
1+2 év garancia
ajándéksoftverekkel
térítés ellenében házhozszállítással
helyszíni üzembehelyezéssel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD K-2,
3D, IP-2 266-400, Celeron, Celeron"A" P-2 Abit,
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX
Licom, Axion, Daewoo, Mag, Samsung
és egyebek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:

06-30-9413-453

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnék régi könyve-
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
35.900,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók.
Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Eladó CD32, 1 joy, 7 db játék. Tel.: 06-23-416-086

PC KÍNÁL

Eladó: Tunnel B1, WipeOut, Nuclear Strike. Irányár: 4000 Ft/db. Tel.: 93/316-233 (4 órától)

Eredeti játékaimat eladom: KKND, Descent, Settlers, C&C95, C&C, C&C: Covert Operations. Erd.: Horváth Zoltán 9022 Győr, Szent István út 49. Tel.: (96) 328-612

Eladnám vagy elcsereálnám a Resident Evil és Balance of Power játékaikat. Ára: 5000Ft. Tel.: 76/494-134 Erdélyi László

EGYÉB KÍNÁL

Eladó jó állapotban lévő, használt SNES, 2 joy, valamint 6 db játékprogram (pl.: Roadrunner, WWF Royal Rumble) 22000Ft. Tel.: 257-51-54 Papp Ádám

Eladó SNES, 1 joy, 5 db kazetta (Doom,

FIFA 97, Judge Dredd, MK2, UMK3). Ár: 35.000Ft. Tel.: 407-52-05

Eladó az összes PC Guru 93/1-től 98/6-ig (CD melléklettel) 8000 Ft-ért. Csak egyben! Tel.: 88/422-171 Bakos Attila

Eladó SEGA MD2, 2 joy, 7 játék. Lehetőleg egyben. Irányár: 45.000Ft. Tel.: 06-69-322-612

Eladó PSX-re Duke Nukem 3D - 7000Ft, Red Alert 1 - 8000Ft, Alien Trilogia - 5000Ft, WipeOut - 5000Ft, demo CD 1000Ft. Érdeklődhetsz: 239-7167 (18 óra után)

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánüzemélyeknek:
Közületeknek:

20 szög 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
20 szög 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

PC	C64	CSERE	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
GEPTÍPUS:		ROVAT	INVERZ	(+50% FELÁR)
AMIGA	EGYÉB	KERES	KERET	(+50% FELÁR)
		KÍNÁL		

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha részosztin postautólványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjegyzés rovatba írd be:

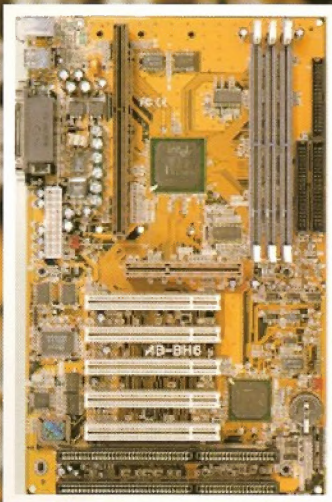
"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	376,-	97/7-8.	376,-	98/7-8.	376,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-	98/10.	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-	98/11.	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte nyelvi évfolyamából az alábbi példányok:

KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet
Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053
Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig

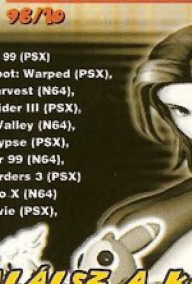
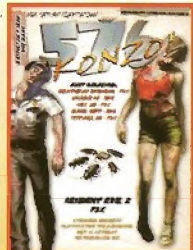
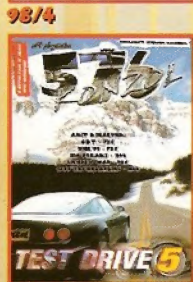
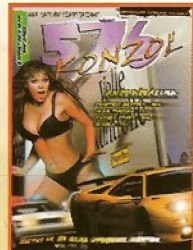
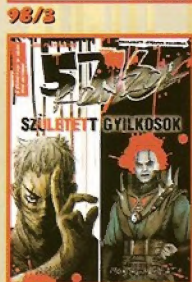
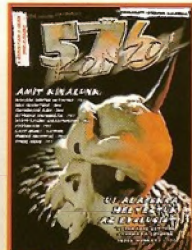
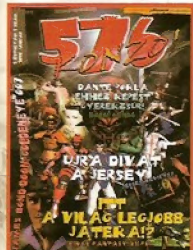


Gépátépítés, használt alkatrész beszámítás!
Voodoo2-es kártyák teljes választéka!
Nvidia Riva TNT kártyák akciós áron!
Diákoknak 2% kedvezmény!

Abit bh6 440 Bx, Celeron 300a+hűtő,
64mb100 Mhz SDRAM, 3,2 Gb Quantum UDMA 33 winchester,
1,44 FDD, Sb16 3d, mini ATX torony,
Virge 3d 4mb, 14" Daewoo lr/ni 0.28
monitor, Shuttle egér, 105g. billentyűzet, Asus 34x cd.
Nettó: 141 230Ft.
Bruttó: 176 538Ft.

VX 512k, UDMA-33 AMPTRON, PC PARTNER,
Cyril/BM 6x86 266 M2, 16MB SIMM (EDO),
2,1 GB SEAGATE UDMA-33.5,
1,44 MB Pana., Sony, Mini torony, S3 trio 64V+ DX2 1Mb-2Mb,
14" GABA LR/NI digitális, WIN '95, 105g. angol, OPTI
931 PNP, OPTI931pnp,
Liteon LR/NI digitális Genius Easy mouse,
Pentium hűtőventilátor
Nettó: 86 229 Ft.
Bruttó: 107 786 Ft.

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



FIFA 99 (PSX)
Crash Bandicoot: Warped (PSX),
Body Harvest (N64),
Tomb Raider III (PSX),
Silicon Valley (N64),
Apocalypse (PSX),
Nascar 99 (N64),
Cool Boarders 3 (PSX)
F-Zero X (N64)
B-Movie (PSX),

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁL SZ A KONZOLRÓL!

**A
KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
DECEMBER
17-ÉN JELENIK
MEG!**

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók, árték, csak szélben
szelvénytől megkérdezve.
Egy szelvény egy játék.
Mindenki a jutalmát!

576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

